

**PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN  
PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY***

**(Studi Pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)**

Disusun Oleh :

**APRILLYA KARTIKA**

NIM. 115020307111055

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Meraih Derajat Sarjana Ekonomi*



**JURUSAN AKUNTANSI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**MALANG**

**2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul:

**“Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi  
Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Pada Pengguna  
Go-Pay Di Kota Malang)”**

Yang disusun oleh :

Nama : Aprillya Kartika  
NIM : 115020307111055  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Jurusan : S1 Akuntansi  
Bidang Kajian : Sistem Informasi Akuntansi

Disetujui untuk digunakan dalam ujian komprehensif.

Malang, 26 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Kristin Rosalina, SE., M.SA., Ak  
NIP. 19860402 201504 2 002

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN  
PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-MONEY  
(Studi Pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)**

Yang disusun oleh:

Nama : Aprillya Kartika  
NIM : 115020307111055  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Jurusan : Akuntansi

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 26 Juli 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

1. **Kristin Rosalina, SE., MSA., Ak**  
NIP. 19860402 201504 2 002  
(Dosen Pembimbing/Dosen Penguji I)
2. **Yeney Widya Prihatiningtias, SE., Ak., MSA., DBA**  
NIP. 19800116 200502 2 001  
(Dosen Penguji II)
3. **Lutfi Harris, SE., M.Ak., Ak**  
NIP. 19780621 200501 1 003  
(Dosen Penguji III)

Malang, 26 Juli 2018  
Ketua Program Studi S1 akuntansi

**Dr. Dra. Endang Mardiaty, M.Si., Ak**  
NIP. 19590902 198601 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprillya Kartika  
 NIM : 115020307111055  
 Jurusan : S1 Akuntansi  
 Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
 Alamat : Jl.Dieng Atas Perumahan Indah Dieng Blok A no. 7

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul:

**“Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)”**

Yang ditulis adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Malang, 26 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Aprillya Kartika

NIM. 115020307111055



## SURAT PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Aprillya Kartika  
NIM : 115020307111055  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Jurusan : S1 Akuntansi  
Bidang Kajian : Sistem Informasi Akuntansi

Telah melaksanakan penelitian terhadap pengguna Go-Pay di Kota Malang, sesuai dengan judul penelitian:

**“Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Malang, 26 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Kristin Rosalina, SE, MSA., Ak  
NIP. 19860402 201504 2 002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Diri

Nama Lengkap : Aprillya Kartika  
 Tempat, Tanggal Lahir : Pontianak, 5 April 1993  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dsn Genting RT01/RW02



Kendal Bulur, Boyolangu, Tulungagung

No. Telepon/HP : 082245927008

E-mail : [aprillyakartika93@gmail.com](mailto:aprillyakartika93@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

Tahun Lulus	Program Pendidikan	Instansi	Jurusan/Program Studi
2005	SD	SD Kartika 68 Pontianak	-
2008	SMP	SMP Islamiyah Ciputat	-
2011	SMA	SMAN 8 Tangerang Selatan	IPS
2018	Sarjana Ekonomi	Universitas Brawijaya	Akuntansi

### Pengalaman Kepanitiaan

Tahun	Acara	Jabatan
2014	Brawijaya Accounting Fair 2014	Staff Divisi Konsumsi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah - Nya sehingga penulis dapat menyajikan tulisan skripsi dengan judul:

**“PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY* (Studi Pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)”.**

Tujuan dari penulisan skripsi adalah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Ekonomi pada jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang. Saya menyadari bahwa selesainya skripsi ini dapat berjalan dengan baik disebabkan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu saya menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Nurkholis, SE., M.Bus (Acc)., Ak., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya
2. Bapak Dr. Drs. Roekhudin, M.Si., Ak selaku Ketua Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
3. Kristin Rosalina, SE., MSA., Ak selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan evaluasi yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Yeney Widya Prihatiningtias, SE., Ak., MSA., DBA selaku Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu untuk menguji serta memberikan evaluasi.

5. Lutfi Harris, SE., M.Ak., Ak selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu untuk menguji serta memberikan evaluasi.
6. Para Sahabat (Iva, Monik, Mba Cindy, Cut, Bella, dan Ari) yang telah membantu, dan menghibur saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Para teman- teman Mahasiswa yang sudah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga saya (Ibu Siti Komsatun, Bapak Sukono, Mas Bayu, Mba Veny) atas segala dukungan, doa, kasih sayang, perhatian, dan kesabaran yang tiada henti selama menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunianya. Semoga karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak.

Malang, 26 Juli 2018

Aprillya Kartika



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	7
1.2 Motivasi Penelitian .....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Kontribusi Penelitian .....	9
1.6 Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	11
2.1 Sistem Informasi Akuntansi .....	11
2.1.1 Sistem Informasi .....	11
2.1.2 Sistem Informasi Akuntansi .....	12
2.1.3 Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi .....	13
2.2 Uang Elektronik ( <i>E-money</i> ) .....	14
2.3 Model Penerimaan Teknologi (TAM) .....	17
2.3.1 Persepsi Kegunaan ( <i>Perceived of Usefulness</i> ) .....	19
2.3.2 Persepsi Kemudahan ( <i>Ease of Use</i> ) .....	19

2.4 Persepsi Keamanan ( <i>Perceived Secure</i> ).....	20
2.5 Minat.....	21
2.6 Kerangka Konseptual Penelitian dan Pengembangan Hipotesis.....	22
2.6.1 Hipotesis Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Go-Pay.....	23
2.6.2 Hipotesis Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-money</i> Go-Pay.....	26
2.6.3 Hipotesis Pengaruh Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-money</i> Go-Pay.....	27
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b> .....	30
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
3.2 Populasi dan Sampel.....	30
3.3 Konstruk, Indikator dan Pengukuran.....	33
3.4 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	38
3.5 Metode Analisis Data.....	41
3.5.1 Inner Model.....	42
3. 6 Evaluasi Model.....	43
3.6.1 Evaluasi Outer Model (Model Pengukuran).....	44
3.6.2 Evaluasi Inner Model (Model Struktural).....	46
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	47
4. 1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	47
4.1.1 Gambaran Umum Perusahaan Go-Jek.....	47

4.2 Hasil Pre-Test ( <i>Pre-Research</i> ).....	48
4.2.1 Karakteristik Responden.....	52
4. 3 Hasil dan Analisis Penelitian.....	55
4.3.1 Uji Validitas.....	55
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	59
4.3.3 Evaluasi <i>Inner Model</i> (Model Struktural).....	60
4.3.4 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	63
4. 4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
4.4.1 Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Go-Pay.....	65
4.4.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan E-money Go-Pay.....	67
4.4.3 Pengaruh Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-money Go-Pay.....	69
<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	72
5.3 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74
<b>LAMPIRAN</b> .....	77

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Data Transaksi dengan Menggunakan <i>E-Money</i> Tahun 2009-2018 ...	2
<b>Tabel 3.1</b> Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS .....	45
<b>Tabel 4.1</b> Algoritma ( <i>pre-test</i> ) .....	48
<b>Tabel 4.2</b> <i>Outer Loading</i> ( <i>pre-test</i> ) .....	49
<b>Tabel 4.3</b> <i>Cross Loading</i> ( <i>pre-test</i> ) .....	50
<b>Tabel 4.4</b> Uji Reliabilitas ( <i>pre-test</i> ) .....	51
<b>Tabel 4.5</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	52
<b>Tabel 4.6</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	53
<b>Tabel 4.7</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	54
<b>Tabel 4.8</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan .....	55
<b>Tabel 4.9</b> Nilai <i>Outer Loadings</i> .....	56
<b>Tabel 4.10</b> Korelasi Variabel Laten .....	57
<b>Tabel 4.11</b> Nilai Akar AVE .....	58
<b>Tabel 4.12</b> Hasil Pengujian <i>Composite Reliability</i> .....	59
<b>Tabel 4.13</b> Nilai R-Square ( $R^2$ ) .....	62
<b>Tabel 4.14</b> Hasil Pengujian Hipotesis .....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Konseptual.....	23
<b>Gambar 3.1</b> Model Struktural.....	43
<b>Gambar 4.1</b> Model Struktural.....	61





**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1</b> Tabel <i>Outer Loading</i> .....	76
<b>Lampiran 2</b> Tabel Validitas Diskriminan.....	77
<b>Lampiran 3</b> Tabel <i>Average Variance Extracted (AVE)</i> .....	78
<b>Lampiran 4</b> Tabel <i>Composite Reliability</i> .....	79
<b>Lampiran 5</b> Gambar Model Struktural .....	80
<b>Lampiran 6</b> Tabel Hasil Pengujian Hipotesis .....	81
<b>Lampiran 7</b> Kuesioner .....	82



# **Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

**(Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang)**

**Oleh:**

**Aprillya Kartika**

**115020307111055**

**Dosen Pembimbing :**

**Kristin Rosalina, SE., MSA., Ak**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *E-money* Go-Pay. Penelitian ini dilakukan di Kota Malang dengan menggunakan metode *survey*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *convenience sampling*. Peneliti memperoleh responden 180 orang masyarakat Kota Malang yang pernah menggunakan *E-money* Go-Pay. Analisis dilakukan dengan menggunakan *software Smart Partial Least Square* versi 3.0. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Hal ini berarti bahwa minat untuk menggunakan *e-money* Go-Pay dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak perusahaan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas layanan.

**Kata Kunci :** Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Minat Penggunaan *E-money* Go-Pay

# **The Impact of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Security on the Intent of E-Money Usage**

**(A Study on Go-Pay Users in Malang City)**

*Arranged by :*

**Aprillya Kartika**

**115020307111055**

*Advisory Lecturer :*

**Kristin Rosalina, SE., MSA., Ak**

## ***Abstract***

*The purpose of this research is to examine factors that affect the intent to use Go-Pay electronic money (e-money). The research was conducted in the City of Malang by using the survey method. This study uses a quantitative approach. The sampling technique used in this research is convenience sampling. The researcher obtained 180 respondents from people in Malang who had used Go-Pay e-money. The analysis was done using Smart Partial Least Square (PLS) software version 3.0. The results of the analysis for this model indicate that perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived security positively affect the interest of using Go-Pay e-money. This means that the interest and intent to use Go-Pay e-money is influenced by perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived security. The implications of this research are expected to provide input for the company to be used as consideration in improving service quality.*

**Keywords:** *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, Intent to Use Go-Pay e-money*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi informasi sudah berkembang cukup pesat. Hal ini bisa dilihat dari intensitas pemanfaatan internet yang semakin meningkat. Berdasarkan data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jumlah pengguna internet di Indonesia dari tahun 2016, dari 132,7 orang naik 50% atau sekitar 143,26 orang di tahun 2017. Dari data tersebut, selanjutnya bisa dikatakan bahwa internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat sehari-hari dan sangat penting pada saat ini. Dengan adanya internet masyarakat dapat melakukan segala yang mereka inginkan, terlebih lagi bagi mereka yang memiliki ponsel.

Dengan adanya internet masyarakat dapat berkomunikasi dan bertransaksi dengan melakukan sistem pembayaran elektronik. Pembayaran elektronik yang sudah ada di Indonesia dan dikenal masyarakat saat ini antara lain *Online Banking*, *Internet Banking*, *E-Commerce*. Saat ini muncul sistem pembayaran elektronik yang baru berkembang dan dikenal sebagai Uang Elektronik (*E-money*). Wibowo dan Rosmauli (2015) menyatakan bahwa uang elektronik (*E-money*) merupakan alat pembayaran dengan nilai uang yang sudah tersimpan secara konsisten pada kartu ataupun *server*. Untuk bertransaksi menggunakan *e-money* membutuhkan jaringan internet seperti sistem digital.

Sejak awal periode diperkenalkan ke publik *e-money* sudah diterima secara luas oleh penggunanya dan dianggap sebagai suatu sistem pembayaran yang

mudah, bermanfaat, dan memiliki aspek kenyamanan. Hal ini dapat dilihat dari data Bank Indonesia yang mencatat peningkatan jumlah transaksi penggunaan *e-money* dari tahun 2009-2018 pada tabel 1.1 dibawah ini:

**Tabel 1.1**

**Data Transaksi dengan Menggunakan *E-money* dari Tahun 2009-2018**

Periode	Volume (transaksi)	Nilai (dalam juta Rp)
2009	17.436.631	519.213
2010	26.541.982	693.467
2011	41.060.149	981.298
2012	100.623.916	1.971.550
2013	137.900.779	2.907.432
2014	203.369.990	3.319.554
2015	535.579.528	5.283.017
2016	683.133.352	7.063.688
2017	943.319.933	12.375.468
2018	611.915.877	10.311.221

data untuk tahun 2018 baru tersedia mulai bulan Januari-Maret<sup>1</sup>Sumber: Bank Indonesia 2018

Dengan adanya *e-money*, pelaku bisnis melihat bahwa terdapat peluang untuk berinovasi menciptakan bisnis baru yang bisa memenuhi kebutuhan masyarakat modern yang proses transaksinya bisa dijalankan menggunakan *e-money*. Salah satu penyedia layanan transportasi *online* atau berbasis internet seperti Go-Jek mencoba untuk menarik konsumen agar menggunakan jasanya dengan menggunakan fasilitas semacam *e-money*. Go-Jek melakukan usaha dengan menawarkan layanan baru untuk melakukan pembayaran secara elektronik yang mana layanannya disebut Go-Pay.

<sup>1</sup><https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx>.  
Diakses Jumat 08/06-2018,11.56



Keberadaan Go-Pay memiliki tujuan untuk mempermudah pengguna layanan Go-Jek dalam melakukan pembayaran layanan-layanan yang tersedia di Go-Jek. Go-Pay sangat memudahkan penggunanya dalam bertransaksi tanpa menyita banyak waktu dan pengguna tidak perlu lagi membawa uang tunai. Dengan hadirnya Go-Pay bukan hanya pengguna saja yang merasakan manfaatnya, tetapi bank-bank di Indonesiapun ikut merasakan. Beberapa bank di Indonesia (BRI Syariah, Bank Danamon, OCBC NISP, Bank Panin, serta Bank Sinarmas) telah bekerja sama dengan Go-Jek untuk menyediakan layanan isi saldo atau Top-Up Go-Pay lewat jaringan ATM PRIMA<sup>2</sup>.

Berdasarkan data yang di-*publish* di tahun 2017, 50% pengguna *e-money* memanfaatkan layanan dari Go-Pay, 46% menggunakan *e-money* Bank Mandiri, 42% pengguna T-Cash Telkomsel, 25% menggunakan Flazz (Bank BCA), 17% menggunakan LINE pay (LINE), 15% pengguna OVO (Lippo), 12% BRIZZI, (Databoks, katadata Indonesia, 2017). Dari data tersebut, selanjutnya dapat dikatakan bahwa Go-Pay menjadi uang elektronik yang paling populer dan menempati posisi teratas dari sirkulasi penggunaan *e-money* di Indonesia pada tahun 2017.

CEO Go-Jek Nadiem Makarim mengatakan, saat ini ada 20 juta pengguna yang aktif menggunakan aplikasi Go-Jek dan dari jumlah pengguna aktif tersebut

---

<sup>2</sup><https://id.techinasia.com> Danang Setiaji (2015) Lima Bank dalam Jaringan ATM PRIMA Sediakan Layanan Isi Saldo Go-Pay. Diakses Rabu 30/05-2018, 13.33

baru 55 persen yang sudah menggunakan pembayaran elektronik lewat layanan Go-Pay, (Wawancara Tempo dengan CEO Go-Jek Nadiem Makarim, 11 oktober 2017)<sup>3</sup>. Pernyataan tersebut dapat menggambarkan bahwa penggunaan layanan ini masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh para masyarakat, karena sebagian calon pengguna layanan Go-Pay masih mempertimbangkan aspek kemudahan untuk memulai menggunakan layanan tersebut karena Go-Pay tergolong produk baru, sehingga mereka masih memilih untuk bertransaksi menggunakan uang tunai.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai persepsi apa saja yang dapat memengaruhi minat individu dalam penggunaan layanan *e-money* Go-Pay. Penelitian ini mengacu pada penelitian Pikkarainen *et al.*, (2004), Aritonang dan Arisman (2017), Utami dan Kusumawati (2017), Miliani (2013), dan Qutbhi (2016).

Aritonang dan Arisman (2017) melakukan penelitian tentang pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money* (Studi Kasus pada Pengguna Go-Pay). Sampel pada penelitian ini adalah pengguna Go-Pay di Kota Palembang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat memengaruhi minat penggunaan *e-money* Go-Pay.

---

<sup>3</sup><https://bisnistempo.co> Imam Hamdi (2017) Gojek akan Kembangkan Layanan Go-pay ke Sistem Pembayaran Lain. Diakses Senin 4 Juni 2018, 6.58.

Utami dan Kusumawati (2017) melakukan penelitian tentang variabel-variabel yang memengaruhi minat penggunaan *e-money* dengan menggunakan variabel-variabel persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan keamanan. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa jurusan akuntansi dan manajemen di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ahmad Dahlan Jakarta dengan jumlah 100 orang, pengambilan sampel diambil pada semester ganjil. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Utami dan Kusumawati (2017), variabel yang memengaruhi minat menggunakan *e-money* adalah persepsi kemudahan dan keamanan.

Qutbhi (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh kemudahan, manfaat, keamanan, kecukupan informasi, dan kesenangan bertransaksi terhadap keputusan menggunakan *e-money* bus trans. Sampel pada penelitian ini adalah pengguna *e-money* di Kota Yogyakarta yang menggunakan *e-money* pada bus trans Jogja. Miliani (2013) melakukan penelitian tentang adopsi penggunaan *e-money* di Jakarta dan Bandung dengan menggunakan variabel persepsi kegunaan dan variabel keamanan terhadap minat digunakannya *e-money*. Pikkarainen *et al.*, (2004) melakukan penelitian tentang penerimaan konsumen atas *online banking* dengan mengambil subjek penelitian di Finlandia. Variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini antara lain, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, persepsi kenyamanan, informasi *online banking*, serta keamanan. Namun hasil dari penelitian ini hanya persepsi kegunaan dan informasi *online banking* saja yang berpengaruh terhadap penerimaan *online banking*. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti kembali variabel keamanan sebagai variabel eksogen yang memengaruhi minat menggunakan *e-money* Go-Pay.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, peneliti mengambil konstruk dalam variabel laten eksogen yang digunakan, yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, sebagai konstruk utama dari dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM) serta keamanan sebagai konstruk tambahan. Meninjau dari hasil penelitian-penelitian tersebut, peneliti menemukan variabel-variabel yang konsisten dan tidak konsisten pengaruhnya terhadap persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-moneyGo-Pay*. Ketidak konsistenan hasil penelitian tersebut memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian serupa dengan objek berbeda, ruang, serta waktu yang berbeda.

Dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menjadi faktor paling utama dalam menentukan penerimaan sebuah teknologi informasi adalah persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Kedua faktor tersebut memengaruhi minat untuk menggunakan teknologi informasi sebelum akhirnya calon pengguna memilih untuk menggunakan teknologi (Davis, 1989).

Beberapa penelitian telah dilakukan terhadap *e-money* dengan memasukkan faktor-faktor baru sebagai bahan modifikasi dari TAM. Faktor lain yang memengaruhi individu dalam menggunakan *e-money* adalah keamanan (*secure*). Keamanan (*secure*) dijelaskan bahwa sejauh mana konsumen percaya dan apa yang paling dikhawatirkan dengan melihat tingkat kepercayaan konsumen terhadap teknologi dan penyedia layanan perbankan (Pikkarainen *et al.*, 2004). Keamanan (*secure*) adalah kemampuan untuk melindungi informasi konsumen

dari informasi penipuan pencurian pada layanan *online banking* (Casalo *et al.*, dalam Zahid *et al.*, 2010).

Berdasarkan uraian diatas maka selanjutnya peneliti mengambil judul **“Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money*, (Studi pada Pengguna Go-Pay Di Kota Malang)”**.

## 1.2 Motivasi Penelitian

Go-Pay merupakan suatu fasilitas atau layanan yang diberikan pihak perusahaan dengan tujuan agar para penggunanya dapat dengan mudah bertransaksi untuk melakukan pembayaran layanan-layanan Go-Jek tanpa menyita banyak waktu. Banyak manfaat yang didapatkan pelanggan Go-Jek dalam menggunakan layanan Go-Pay yang diantaranya adalah memberikan kemudahan, dan keamanan pengguna aplikasi karena tidak perlu lagi membawa-bawa uang tunai untuk melakukan pembayaran.

Namun dalam praktiknya, belum semua pelanggan Go-Jek menggunakan fasilitas Go-Pay untuk transaksi pembayarannya. Hal tersebut diatas yang selanjutnya membuat penulis merasa perlu melakukan penelitian agar pihak perusahaan dan perbankan dapat mengambil langkah tepat untuk mempromosikan penggunaan uang elektronik Go-Pay terhadap pelanggan Go-Jek sehingga pihak perusahaan memiliki sebuah sistem pembayaran berbasis *e-money* yang dapat meningkatkan minat individu untuk menggunakan *e-money* Go-Pay ini.



### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money Go-Pay*?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money Go-Pay*?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money Go-Pay*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan secara empiris beberapa hal terkait:

1. Untuk menguji pengaruh persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *e-money Go-Pay*.
2. Untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *e-money Go-Pay*.
3. Untuk menguji pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money Go-Pay*.

## 1.5 Kontribusi Penelitian

### 1. Kontribusi Teori

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris tambahan mengenai pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay.

### 2. Kontribusi Praktik

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pihak manajemen serta analisis sistem uang elektronik (*e-money*) Go-Pay untuk memperhatikan persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan, dalam upaya pengembangan perbaikan aplikasinya, sehingga dalam pengembangan *e-money* Go-Pay dapat dipilih strategi yang tepat untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat dalam menggunakan *e-money* Go-Pay sebagai media transaksi berbasis teknologi yang kemudian dapat meningkatkan minat dalam penggunaan *e-money* Go-Pay.

### 3. Sebagai tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian dengan topik dan area penelitian sejenis.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Sebagai gambaran umum dengan tujuan dapat memudahkan pembahasan dan penelaahan dimana dapat memberikan uraian secara terarah. Susunan skripsi ini terdiri dari lima bab yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan, yang disusun sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan.** Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kontribusi penelitian, serta sistematika pembahasan.

**Bab II Landasan Teori dan Pengembangan Hipotesis.**Bab ini menguraikan secara teoritis mengenai pandangan dan pendapat yang sesuai topik yang diteliti dan diambil dari beberapa literatur dan jurnal ilmiah sebagai landasan penulis dalam melakukan penelitian. Dari uraian tersebut kemudian disusun kerangka konsep pemikiran dan hipotesis yang akan diajukan.

**Bab III Metode Penelitian.**Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi metode pengumpulan data, populasi dan sampel, variable penelitian dan pengukuran penelitian, pengujian hipotesis dan metode analisis data.

**Bab IV Pembahasan Masalah.**Bab ini menguraikan hasil penelitian dan analisis data serta pembahasannya berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

**Bab V Penutup.**Pada bab ini menguraikan mengenai simpulan penelitian dari hasil penelitian, keterbatasan dari penelitian serta saran-saran yang membangun bagi peneliti, pihak-pihak yang terkait serta penelitian selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

#### 2.1 Sistem Informasi Akuntansi

##### 2.1.1 Sistem Informasi

Sistem adalah kelompok dari bagian-bagian yang saling berinteraksi yang berfungsi bersama untuk mencapai tujuannya. *System is a unified grup of interacting part that function together to achieve its purpose* (Wilkinson *et al.*, 2000:6). Menurut Baridwan (2001:1) sistem diartikan sebagai suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan disusun secara menyeluruh sesuai dengan suatu skema untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama perusahaan. Hall (2009:7) menyatakan bahwa sistem merupakan kelompok atau subsistem yang saling berhubungan yang berfungsi dengan tujuan yang sama. Sementara itu, menurut Hartono (2005:2), sistem merupakan sekumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Suatu sistem memiliki hubungan yang sangat erat dengan informasi. Informasi merupakan data yang sudah diolah agar lebih bermakna dan bernilai bagi pengguna informasi untuk mencapai sasaran yang diinginkan. *Information is intelligence that is meaningful and useful to persons for whom it is intended* (Wilkinson *et al.*, 2000:5). Romney dan Steinbart (2004) dalam Fathia (2012) menyatakan bahwa informasi merupakan data yang mengarah pada fakta-fakta yang telah dikumpulkan dan disimpan serta diproses dengan sistem informasi untuk memberikan arti. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa

informasi merupakan *output* dari suatu proses pengolahan data yang kemudian dapat memberikan manfaat bagi penggunaannya.

Menurut Bodnar dan Hopwood yang diterjemahkan oleh Jusuf (2000:4), sistem informasi didefinisikan sebagai sekelompok perangkat keras dan perangkat lunak yang memang dirancang untuk mengubah suatu data menjadi informasi yang bermanfaat. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis dalam Hartono (2001:11) sebagai berikut:

“Sistem informasi adalah suatu sistem yang dimiliki organisasi yang memperhatikan kebutuhan pengolahan transaksi harian, dapat mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dengan pihak-pihak tertentu, dengan menghasilkan laporan-laporan yang diperlukan”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sebuah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang tujuannya untuk mengumpulkan data, dan memprosesnya menjadi informasi. Sehingga bisa menjadi informasi yang berguna dan dapat diberikan kepada pihak yang membutuhkan untuk mendukung pengambilan keputusan.

### **2.1.2 Sistem Informasi Akuntansi**

Sistem informasi akuntansi (SIA) merupakan suatu kerangka pengoordinasian sumber data yang bertujuan untuk mengonversi *input* berupa data elektronik menjadi *output* berupa informasi keuangan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan suatu entitas dan menyediakan informasi akuntansi bagi



pihak-pihak yang berkepentingan (Wilkinson, 2000:7). Menurut Bodnar dan Hopwood yang diterjemahkan oleh Jusuf (2000:1) mengartikan sistem informasi akuntansi sebagai kumpulan orang-orang dan peralatan, yang diatur untuk mengubah sebuah data keuangan dan juga data lainnya menjadi informasi yang nantinya informasi tersebut akan dikomunikasikan kepada beragam pengambil keputusan. Menurut Sulistyarini (2013) sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengolah suatu data yang berupa data keuangan kas perusahaan yang diperoleh dari berbagai sumber dan akan digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan bagi manajemen keuangan perusahaan.

Dari berbagai pengertian dan pendapat yang sudah dipaparkan diatas mengenai sistem informasi akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi adalah sistem yang melibatkan beberapa unsur – unsur yaitu kumpulan orang – orang sebagai pelaksana sistem dan peralatan yang memang sudah dirancang dan diatur untuk mengolah data keuangan dari berbagai sumber menjadi informasi akuntansi yang diperlukan oleh pemakai informasi saat mengambil keputusan. Sehingga dapat mempermudah kegiatan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan akuntansi.

### **2.1.3 Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi**

Suatu teknologi yang diciptakan dapat menjadi alat yang mampu memudahkan kelangsungan hidup manusia. Teknologi dapat membantu setiap individu dalam mengerjakan tugas-tugasnya, tetapi jika dalam konteks sistem informasi teknologi dipandang sebagai perangkat baik perangkat keras maupun

perangkat lunak yang biasa disebut dengan sistem komputer yang mendukung pengguna dalam melaksanakan tugasnya.

Menurut Bodnar dan Hopwood (2000:6) sistem informasi berbasis komputer merupakan sekelompok perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat. Selanjutnya, Artha (2011) menyatakan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis teknologi merupakan suatu sistem yang dapat membantu untuk membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi yang berkenaan dengan akuntansi. Sistem informasi akuntansi berbasis teknologi dapat menyebarkan informasi – informasi yang terkait dengan akuntansi secara lebih cepat dan ekonomis (Novitasari, 2015). Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis teknologi merupakan suatu sistem yang digunakan untuk membuat, mengubah, menyimpan dan mengkomunikasikan informasi yang berkenaan dengan akuntansi lewat perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk menyediakan informasi yang bermanfaat sehingga dapat menyebarkan informasi – informasi yang terkait dengan akuntansi secara lebih cepat.

## **2.2 Uang Elektronik (*e-money*)**

Uang elektronik merupakan salah satu media transaksi non tunai yang saat ini sedang dikembangkan penggunaannya di Indonesia. Saat ini pemerintah bekerja sama dengan Bank Indonesia untuk membuat program-program serta kebijakan guna mengajak masyarakat untuk bertransaksi non tunai. Pada Agustus 2014, Bank Indonesia dan pemerintah mensosialisasikan suatu program gerakan

nasional non tunai (GNNT), yang memiliki tujuan agar masyarakat lebih memilih untuk bertransaksi secara non tunai dengan menggunakan uang elektronik (Handayani, 2015).

Uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi yang melibatkan penggunaan jaringan internet seperti sistem penyimpanan harga digital (Novitasari, 2015). Uang elektronik terbagi menjadi dua jenis, yaitu uang elektronik berbasis *chip* berupa kartu yang diterbitkan oleh penerbit, baik berupa bank maupun lembaga selain bank dan uang elektronik berbasis *server* berupa uang elektronik yang tersimpan pada ponsel yang rekeningnya berupa nomor telepon seluler pemegang uang elektronik yang diterbitkan oleh perusahaan telekomunikasi (Majalah Info Banking, Edisi Mei 2014 dalam Handayani, 2015).

Menurut peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 uang elektronik memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai yang dibayarkan pelanggan sebelum penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik di dalam media seperti *server* atau *chip*.
3. Sebagai alat pembayaran pelanggan kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik.
4. Nilai uang elektronik yang dibayarkan oleh pemegang akan dikelola oleh penerbit dan tidak dijadikan simpanan atau didepositkan

sebagaimana didefinisikan dalam undang-undang yang mengatur perbankan<sup>1</sup>.

Bank Sentral Eropa menyatakan uang elektronik adalah sistem pembayaran elektronik dengan perangkat teknis yang dapat digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran dan usaha tanpa harus melibatkan rekening bank dalam transaksi. Perangkat teknis atas nama uang elektronik disimpan dan beroperasi berbasis kartu atau *server*. Perangkat *e-money* berbasis *server* sering dioperasikan oleh perusahaan non perbankan, sedangkan *e-money* berbasis kartu ditawarkan oleh perbankan. Uang elektronik berbasis *server* dapat dioperasikan melalui perangkat pribadi seperti ponsel dan komputer karena untuk melakukan transaksi diperlukan perangkat yang tersambung dengan jaringan internet <sup>2</sup>.

Dari pemaparan-pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa uang elektronik merupakan sistem pembayaran secara elektronik yang digunakan melalui media transaksi non-tunai. Media tersebut terdiri dari dua jenis antara lain yaitu, media berbasis kartu atau *chip* dan berbasis *server*.

---

<sup>1</sup>Bank Indonesia. 2014. Peraturan Bank Indonesia Nomor: 16/8/PBI/2014 Tentang Perubahan Atas Praturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 Tentang Uang elektronik (*e-money*)

<sup>2</sup><https://www.cnnindonesia.com> Kustin Ayuwuragil (2017) Mengenal Cara Kerja dan Teknologi dalam Uang Elektronik. Diakses Rabu,30 mei 2018,14.00.

### 2.3 Model Penerimaan Teknologi (TAM) *Technology Acceptance Model*

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan model penerimaan sistem teknologi informasi yang dikembangkan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*) dengan menambahkan dua konstruk yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang diduga sebagai faktor penentu yang paling berpengaruh bagi penerima penggunaan teknologi (Davis *et al.*, 1989). *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989). TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang dikembangkan oleh Davis *et al.* (1989) berdasarkan model TRA (Jogiyanto, 2007:111).

Dalam masa pengenalan model TAM, banyak penelitian yang membandingkan antara TAM dan TRA, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Davis *et al.*, (1989) menemukan bahwa TAM menjelaskan jauh lebih baik keinginan untuk menerima teknologi informasi dibandingkan TRA. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh keminat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan (Jogiyanto, 2007:112).

Model ini dikembangkan kembali oleh beberapa peneliti seperti Szajna (1994), Igbaria *et al.*, (1995) dan Venkatesh dan Davis (2000) dalam Jogiyanto (2007:169). Ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan keminat perilaku (*behavioral intention*) oleh karena itu beberapa penelitian yang menggunakan TAM tidak memasukkan konstruk sikap (*attitude*) didalam modelnya (Jogiyanto, 2007:116). Modifikasi model TAM yang dilakukan oleh Venkanthesh dan Davis (2000) dengan menambahkan variabel kepercayaan (*trust*) dengan judul *Trustenhanced Technology Acceptance Model*, telah menyatakan eliminasi variabel sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) pada model TAM dan penelitian ini menunjukkan bahwa minat perilaku (*behavioral intention*) merupakan prediksi yang baik dari penggunaan teknologi oleh pemakai sistem (Jogiyanto, 2007:116).

Dari pemaparan-pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa TAM merupakan teori pengembangan dari TRA yang bertujuan untuk menjelaskan mengenai hal-hal yang menentukan penerimaan teknologi dan teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1986). Model penerimaan sistem teknologi informasi (TAM) ini dikembangkan kembali oleh Davis *et al.*, (1989) dengan menambahkan dua konstruk yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan dan keduanya mempunyai pengaruh terhadap minat atau niat perilaku untuk menggunakan teknologi.



### 2.3.1 Persepsi Kegunaan(*Perceived of Usefulness*)

Persepsi kegunaan atau manfaat merupakan kepercayaan pengguna bahwa dengan penggunaan suatu sistem tertentu akan memberikan peningkatan pada kinerja pekerjaannya (Pikkarainen *et al.*, 2004). Menurut Hartono (2007:114), persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Davis (1989) menunjukkan bahwa variabel persepsi kegunaan ini dapat memengaruhi secara positif dalam memengaruhi minat atau niat perilaku dalam menerima penggunaan teknologi. Menurut Deny (2011) dalam Novitasari (2015) persepsi kegunaan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan individu bahwa dengan menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Jadi dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan dapat menggambarkan sejauh mana seseorang akan mempercayai dengan menggunakan suatu teknologi ini dapat meningkatkan kebebasan dari banyaknya kesulitan saat melakukan pekerjaan.

### 2.3.2 Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Rahmadhani (2008) dalam Novitasari (2015) mengartikan bahwa persepsi kemudahan dapat memberikan petunjuk bahwa suatu sistem dirancang untuk mempermudah dan tidak menyulitkan penggunaanya dalam menggunakan sistem

tersebut, sehingga seseorang yang menggunakan sistem akan lebih mudah dibandingkan dengan seseorang yang tidak menggunakan sistem atau masih manual. Persepsi kemudahan adalah suatu tingkat dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha yang berat dalam mengoperasikan atau mengaplikasikannya (Davis, 1989).

Menurut Hartono (2007: 112) persepsi kemudahan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana individu percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat bebas dari usaha. Dari definisinya maka selanjutnya dapat dikatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan kepercayaan seseorang yang merasa yakin bahwa sistem informasi tersebut mudah digunakan sehingga dia memutuskan untuk menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tersebut tidak mudah maka dia tidak akan menggunakannya.

#### **2.4 Keamanan (*Secure*)**

Casalo *et al.*, dalam Zahid *et al.*, (2010) menyatakan bahwa keamanan merupakan kemampuan untuk melindungi informasi serta data konsumen dari tindak pencurian dan penipuan dalam layanan perbankan secara *online*. Menurut Armest *et al.*, dalam Kinasih (2012) menyatakan bahwa persepsi keamanan biasanya terkait dengan ancaman yang dapat menciptakan suatu keadaan dan kondisi yang dapat menyebabkan kesulitan ekonomi melalui sumber data ataupun jaringan yang sedang mengalami kerusakan pengumpulan data, penolakan

layanan, serta penipuan dan penyalahgunaan wewenang. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya (Flavia'n dan Guinali'u, 2006).

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Sehingga seseorang tersebut percaya untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya.

## 2.5 Minat

Menurut Hartono (2007:116) Minat merupakan suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Davis *et al.*, (1989) menyatakan bahwa minat dapat menunjukkan seberapa besar minat seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Menurut Kotler (2007:15), minat adalah ketertarikan individu yang muncul ketika melihat ada suatu produk baru sehingga timbul rasa ingin menggunakan produk tersebut. Sedangkan menurut Thompson *et al.*, (1991) minat merupakan keyakinan seseorang tentang adanya manfaat suatu sistem informasi dan meningkatkan minatnya untuk menggunakan sistem informasi tersebut dalam pekerjaannya. Dapat disimpulkan bahwa, minat akan muncul ketika seseorang telah memberi perhatian terlebih dahulu mengenai

suatu produk atau sistem yang dianggapnya baru dan mempertimbangkan apakah produk tersebut memiliki manfaat sehingga layak untuk digunakan.

## 2.6 Kerangka konseptual Penelitian dan Pengembangan Hipotesis

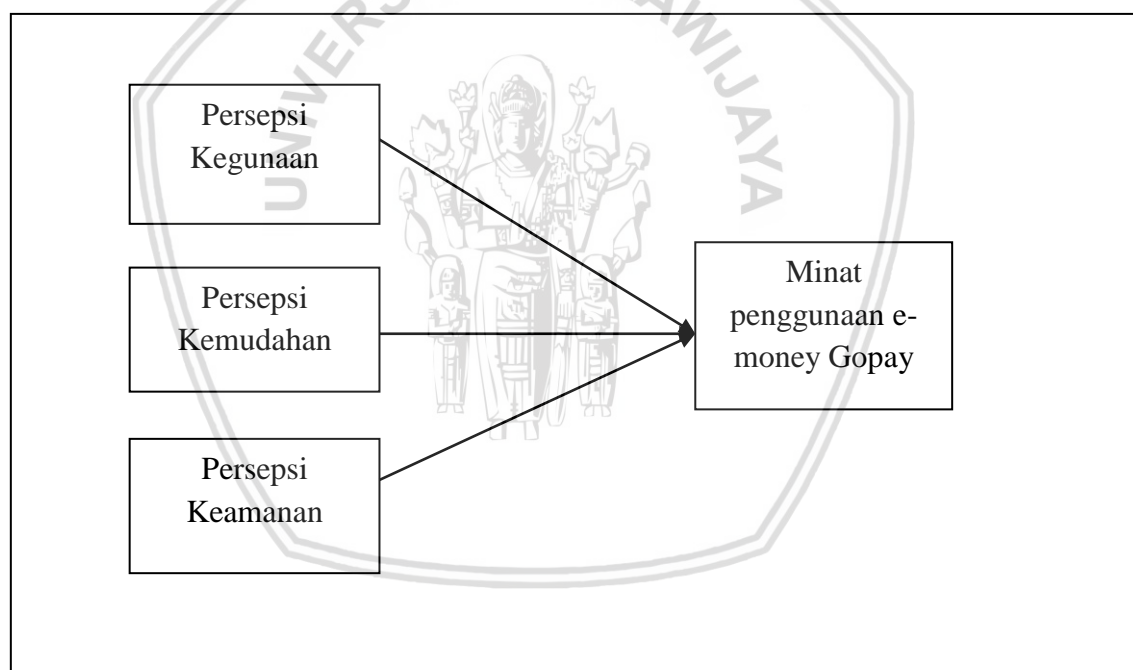
Penelitian ini merupakan penelitian yang mengacu pada pengembangan dari penelitian sebelumnya. Pikkarainen *et al.*, (2004) meneliti tentang beberapa persepsi dalam pengadopsian teknologi informasi di Finlandia. Beberapa persepsi yang digunakan oleh Pikkarainen *et al.*, (2004) antara lain, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, persepsi kenyamanan, informasi *onlinebanking*, keamanan, dan kualitas koneksi internet terhadap penerimaan *onlinebanking*. Miliani (2013) melakukan penelitian tentang adopsi penggunaan *e-money* dengan menggunakan variabel persepsi kegunaan dan variabel keamanan terhadap minat digunakannya *e-money*.

Aritonang dan Arisman (2017) melakukan penelitian tentang pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money* (Studi Kasus pada Pengguna Go-pay). Karim (2017) melakukan penelitian tentang pengaruh penerimaan sistem pembayaran Go-pay terhadap intensitas penggunaan layanan Gojek dengan menggunakan variabel persepsi manfaat, kemudahan, dan pengalaman. Utami dan Kusumawati (2017) melakukan penelitian tentang variabel-variabel yang memengaruhi minat penggunaan *e-money* dengan menggunakan variabel persepsi kegunaan, kemudahan, dan keamanan. Qutbhi (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh kemudahan, manfaat, keamanan,

kecukupan informasi dan kesenangan bertransaksi terhadap keputusan menggunakan *e-money* bus trans.

Pada penelitian ini, peneliti menguji tentang pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan keamanan yang dapat memengaruhi minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Tujuan penelitian ini untuk mencari bukti empiris tentang hubungan ketiga persepsi tersebut terhadap minat menggunakan *e-money* Go-pay.

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**



Sumber: Diolah (2018)

### **2.6.1 Hipotesis Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan E-money Go-Pay**

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin jika penggunaan teknologi sistem informasi dapat meningkatkan

kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). Persepsi kegunaan atau manfaat merupakan kepercayaan pengguna bahwa dengan penggunaan suatu sistem tertentu akan memberikan peningkatan pada kinerja pekerjaannya (Pikkarainen, 2004). Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi kegunaan dapat menggambarkan manfaat sistem bagi penggunaannya dengan produktivitas, efektivitas, dan kegunaan secara keseluruhan. Menurut Deny (2011) dalam Novitasari (2015) persepsi kegunaan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan individu bahwa dengan menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya.

Penelitian-penelitian sebelumnya, Pikkarainen *et al.*, (2004) yang meneliti tentang hubungan antara persepsi kegunaan dengan minat menggunakan layanan perbankan dengan mengambil subjek penelitian di Finlandia. Peneliti tidak menyebutkan sampel penelitiannya, namun hanya menyebutkan responden yang diperoleh sebanyak 427 orang. Dari hasil penelitian yang dilakukan Pikkarainen *et al.*, (2004) menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan layanan perbankan. Qureshi *et al.*, (2008) melakukan penelitian berkaitan dengan penerimaan pelanggan terhadap *online banking*. Pengumpulan data menggunakan teknik survei dengan menggunakan kuisioner yang disebar sebanyak 300 kuisioner kepada pelanggan yang pernah menggunakan layanan *online banking*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan pelanggan *online banking*. Miliani (2013) melakukan penelitian terhadap minat digunakannya *e-money* di Jakarta dan Bandung dengan jumlah responden sebanyak



143 orang menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap minat digunakannya *e-money*.

Karim (2017) melakukan penelitian berkaitan dengan penerimaan sistem pembayaran Go-pay dan menunjukkan hasil bahwa variabel manfaat berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan Go-pay. Qutbhi (2016) melakukan penelitian berkaitan dengan minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja dan menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja. Utami dan Kusumawati (2017) melakukan penelitian terhadap minat menggunakan *e-money* dengan jumlah responden sebanyak 100 orang dan penelitian ini menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan tidak berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Aritonang dan Arisman (2017) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* Go-Pay.

Berdasarkan hasil - hasil dari penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang menunjukkan hasil yang berbeda, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menguji kembali pengaruh persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay. Dengan demikian peneliti dapat merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

**H1** : Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay.

### 2.6.2 Hipotesis Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan E-money Go-Pay

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan dalam penggunaan sistem informasi merupakan tingkat keyakinan dalam menggunakan sebuah sistem dengan mudah. Rahmadhani (2008) mengartikan bahwa persepsi kemudahan dapat memberikan petunjuk bahwa suatu sistem dirancang untuk mempermudah dan tidak menyulitkan penggunaannya, sehingga pengguna akan merasa lebih mudah ketika menggunakan sistem tersebut. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan merupakan kepercayaan seseorang yang merasa yakin bahwa sistem informasi tersebut mudah digunakan sehingga dia memutuskan untuk menggunakannya.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* seperti Utami dan Kusumawati (2017) dan Quthbi (2016) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Utami dan Kusumawati (2017) menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Quthbi (2016) melakukan penelitian berkaitan dengan minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja dan menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja. Aritonang dan Arisman (2017) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* Go-Pay.

Pikkarainen *et al.*, (2004) yang meneliti tentang hubungan antara persepsi kegunaan dengan minat menggunakan layanan perbankan dengan mengambil subjek penelitian di Finlandia. Peneliti tidak menyebutkan sampel penelitiannya, namun hanya menyebutkan responden yang diperoleh sebanyak 427 orang. Dari hasil penelitian yang dilakukan Pikkarainen *et al.*, (2004) menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan layanan perbankan. Karim (2017) melakukan penelitian berkaitan dengan penerimaan sistem pembayaran Go-pay dan menunjukkan hasil bahwa variabel kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan Go-pay.

Berdasarkan hasil-hasil dari penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang menunjukkan hasil yang berbeda, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menguji kembali pengaruh persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay. Dengan demikian peneliti dapat merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

**H2** :Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay.

### **2.6.3 Hipotesis Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-money Go-Pay**

Casalo *et al.*, dalam Zahid *et al.*, (2010) menyatakan bahwa keamanan merupakan kemampuan untuk melindungi informasi serta data konsumen dari tindak pencurian dan penipuan dalam layanan perbankan secara *online*. Menurut Armest *et al.*, dalam Kinasih (2012) menyatakan bahwa persepsi keamanan biasanya terkait dengan ancaman yang dapat menciptakan suatu keadaan, dan

kondisi yang dapat menyebabkan kesulitan ekonomi melalui sumber data ataupun jaringan yang sedang mengalami kerusakan pengumpulan data, penolakan layanan, serta penipuan dan penyalahgunaan wewenang.

Qureshi *et al.*, (2008) melakukan penelitian terkait penerimaan *online banking* dan menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat pengguna *internet banking*. Utami dan Kusumawati (2017) melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-money* dan menunjukkan hasil bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pikkarainen *et al.*, (2004) dan Quthbi (2016) menunjukkan hasil bahwa persepsi keamanan tidak memengaruhi minat penggunaan. Pikkarainen *et al.*, (2004) melakukan penelitian tentang penerimaan layanan perbankandengan subjek penelitian di Finlandia. Responden yang diteliti sebanyak 427 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi keamanan tidak berpengaruh secara positif terhadap minat pengguna layanan perbankan. Quthbi (2016) melakukan penelitian berkaitan dengan minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja dan menunjukkan hasil bahwa persepsi keamanan tidak berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja.

Berdasarkan hasil-hasil dari penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang berbeda, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menguji kembali pengaruh persepsi keamanan terhadap minat

penggunaan *e-money*Go-pay. Dengan demikian peneliti dapat merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

**H3** : Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengujian teori – teori melalui pengukuran variabel – variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik (Indriantoro dan Supomo, 2013:12). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengujian hipotesis. Penelitian hipotesis adalah penelitian yang menguji hipotesis dengan menjelaskan fenomena dalam bentuk hubungan antar variabel (Indriantoro dan Supomo, 2013:89). Dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan antar variabel – variabel, yaitu pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya serta arah hubungan itu terjadi.

#### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:80). Populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian, atau hal minat yang ingin peneliti investigasi (Sekaran, 2006:160). Dalam penelitian ini, populasi yang



digunakan adalah pengguna aplikasi Go-Jek yang pernah menggunakan layanan *e-money* Go-pay. Peneliti memilih pengguna Go-Jek yang menggunakan layanan *e-money* Go-pay karena dari sisi transaksi non tunai, bisa dikatakan jumlah transaksi layanan *e-money* Go-pay telah berkontribusi sebesar 30 persen dari total transaksi non tunai (techinasia.com)<sup>1</sup>.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel yang diambil dari populasi harus betul – betul mewakili (*representative*) agar didapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2011:81). Sampel dari penelitian ini adalah masyarakat kota Malang yang sudah mengenal dan menggunakan layanan *e-money* Go-Pay yang disediakan dari aplikasi Go-Jek. Alasan peneliti memilih lokasi di kota Malang karena potensi Malang sangat tinggi terutama dari segmen mahasiswa dan karyawan yang memiliki aplikasi Go-Jek dan membutuhkan sistem pembayaran yang mudah dan praktis <sup>2</sup>.

Dalam penelitian ini, peneliti tidak dapat mengetahui besarnya populasi yang akan diteliti secara pasti. Hal ini disebabkan tidak terdapat data yang relevan dan akurat yang memberikan informasi mengenai jumlah pengguna Go-Pay di kota Malang. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Teknik *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang

---

<sup>1</sup> <https://id.techinasia.com> Aditya Hadi Pratama (2017) Go-Pay Kini Kuasai 30 Persen Transaksi Non Tunai Di Indonesia. Diakses Minggu, 1 juli 2018, 06.00.

<sup>2</sup> [www.aremamedia.com](http://www.aremamedia.com) (2017) Progress Pesat, Go-Jek Kini Buka 12 Layanan Di Malang. Diakses Selasa, 10 Juli 2018, 06.00.

tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2011:84).

Teknik pengambilan sampel nonprobabilitas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan *convenience sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila orang yang kebetulan ditemui cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2004:74). Indriantoro dan Supomo (2013:130) menyatakan bahwa *convenience sampling* merupakan metode pemilihan sampel dari elemen populasi (orang atau kejadian) yang datanya mudah diperoleh peneliti, elemen populasi yang dipilih sebagai subyek sampel adalah tidak terbatas sehingga peneliti memiliki kebebasan untuk memilih sampel yang paling cepat.

Hal tersebut didukung oleh pendapat Roscoe dalam Sekaran (2006:160) yang memberikan acuan umum untuk menentukan ukuran sampel dimana jumlah populasi tidak dapat diketahui, yaitu:

- a. Ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian
- b. Jika sampel dipecah ke dalam subsample (pria/wanita, junior/senior dan sebagainya) ukuran sampel yang tepat minimum 30 untuk tiap kategori
- c. Dalam penelitian *multivariate* (termasuk analisis berganda), ukuran sampel sebaiknya 10x lebih besar dari jumlah variabel dalam penelitian

- d. Untuk penelitian eksperimental sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20.

Dari penjelasan diatas dapat diperoleh jumlah sampel dengan menggunakan perhitungan 10 kali jumlah variabel penelitian. Total variabel yang ada dalam penelitian ini adalah 4 dikali 10 hasilnya 40. Dengan banyaknya jumlah populasi yang dipilih dalam penelitian ini membuat hasil perhitungan sampel diatas 40 kurang mewakili, maka dari itu item dari masing-masing variabel menjadi faktor pengalih dengan angka 10 agar didapatkan hasil yang representatif. Terdapat 18 item (indikator) dalam penelitian ini. Jadi sampel yang akan diteliti adalah  $18 \times 10 = 180$  sampel/ responden.

### **3.3 Konstruk, Indikator dan Pengukuran**

Menurut Indriantoro dan Supomo (2013:61), konstruk adalah abstraksi dari fenomena – fenomena kehidupan nyata yang diamati. Konstruk penelitian merupakan dasar pemikiran peneliti yang kemudian dikomunikasikan kepada orang lain (Indriantoro dan Supomo, 2013:57). Indikator merupakan suatu variabel yang berguna untuk mengevaluasi dan dapat dijadikan sebagai dasar pengukuran atas perubahan – perubahan keadaan dari waktu ke waktu (Viginsha, 2011).

Dalam penelitian ini terdapat empat konstruk yang terdiri dari:

1. Persepsi kegunaan
2. Persepsi kemudahan
3. Persepsi keamanan

#### 4. Minat

Konstruk pertama yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Menurut Pikkarainen *et al.*, (2004) kegunaan adalah kepercayaan pengguna bahwa dengan penggunaan suatu sistem tertentu akan memberikan peningkatan pada kinerja pekerjaannya. Begitu juga dengan pendapat dari Deny (2011) dalam Novitasari (2015) bahwa persepsi kegunaan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan individu jika dengan menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Penelitian ini menggunakan elemen konstruk persepsi kegunaan berdasarkan konsep Pikkarainen *et al.*, (2004) yang diadaptasi dari Davis (1989), Miliani (2013), Karim (2017), Utami dan Kusumawati (2017), dan Quthbi (2016) dengan indikator sebagai berikut:

1. Untuk memanfaatkan lebih cepat
2. Meningkatkan efektivitas
3. Dapat menghemat waktu
4. Lebih efisien
5. Membuat lebih mudah
6. Memberikan manfaat

Pengukuran indikator konstruk menggunakan skala likert tujuh poin mulai dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), agak tidak setuju (ATS), netral (N), agak setuju (AS), setuju (S) sampai dengan sangat setuju (SS). Berdasarkan indikator tersebut, maka dapat dijelaskan dengan pernyataan dalam kuisioner sebagai berikut:

1. Proses transaksi menggunakan *e-money* Go-Pay lebih cepat daripada menggunakan uang tunai
2. Menggunakan *e-money* Go-Pay menjadikan transaksi saya lebih efektif
3. Menggunakan *e-money* Go-Pay dapat menghemat waktu saya dalam bertransaksi
4. Pembayaran menggunakan *e-money* Go-Pay lebih efisien dan banyak diskon yang diberikan daripada menggunakan uang tunai
5. Menggunakan *e-money* Go-Pay memudahkan saya dalam melakukan pembayaran transaksi pribadi
6. Secara keseluruhan, saya merasa *e-money* Go-Pay bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi

Konstruk kedua dari penelitian ini persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) adalah suatu tingkat dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha yang berat dalam mengoperasikan atau mengaplikasikannya (Davis, 1989). Penelitian ini menggunakan elemen konstruk persepsi kemudahan berdasarkan konsep Pikkarainen *et al.*, (2004) yang diadaptasi dari Davis (1989), Utami dan Kusumawati (2017), Quthbi (2016), dan Karim (2017) dengan indikator sebagai berikut:

1. Mudah untuk digunakan
2. Mudah dalam mempelajari penggunaannya
3. Fleksibel untuk digunakan
4. Menjadi lebih mudah dalam melakukan segala aktifitas
5. Keterampilan dalam penggunaan

#### 6. Mudah untuk dilakukan

Pengukuran indikator konstruk menggunakan skala likert tujuh poin mulai dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), agak tidak setuju (ATS), netral (N), agak setuju (AS), setuju (S) sampai dengan sangat setuju (SS). Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan pernyataan dalam kuisisioner sebagai berikut:

1. Menurut saya *e-money* Go-Pay mudah untuk digunakan
2. Menurut saya *e-money* Go-Pay sangat mudah untuk dipelajari
3. Pembayaran menggunakan *e-money* Go-Pay lebih fleksibel dibandingkan pembayaran dengan uang tunai
4. Menurut saya sangat mudah untuk menggunakan *e-money* Go-Pay seperti apa yang saya inginkan
5. Sangat mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan *e-money* Go-Pay
6. Menurut saya *e-money* Go-Pay mudah untuk dilakukan

Konstruk ketiga dari penelitian ini adalah persepsi keamanan, Persepsi keamanan dapat didefinisikan sebagai suatu keyakinan yang dimiliki oleh seseorang terhadap keamanan suatu objek. Penelitian ini menggunakan elemen konstruk persepsi keamanan berdasarkan konsep Pikkarainen *et al* (2004), Utami dan Kusumawati (2017), dan Quthbi (2016) dengan indikator sebagai berikut:

1. Keamanan pengguna
2. Jaminan keamanan transaksi
3. Keyakinan atas terjaganya kerahasiaan identitas pribadi



Pengukuran indikator konstruk menggunakan skala likert tujuh poin mulai dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), agak tidak setuju (ATS), netral (N), agak setuju (AS), setuju (S) sampai dengan sangat setuju (SS). Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan pernyataan dalam kuisioner sebagai berikut:

1. Transaksi menggunakan *e-money* Go-Pay memberikan rasa aman
2. Menurut saya, pembayaran yang dilakukan melalui *e-money* Go-Pay akan diproses dengan aman
3. Saya yakin pada kemampuan *e-money* Go-Pay untuk melindungi informasi pribadi saya
4. Uang saya yang tersimpan pada saldo *e-money* Go-Pay terjamin keberadaannya
5. Saya merasa tidak aman saat melakukan transaksi melalui *e-money* Go-Pay

Konstruk keempat dalam penelitian ini adalah minat. Menurut Davis *et al.*, (1989), minat dapat didefinisikan sebagai keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan yang diinginkannya. Penelitian ini menggunakan elemen konstruk minat berdasarkan konsep Utami dan Kusumawati (2017), Quthbi (2016) dengan indikator sebagai berikut:

1. Niat untuk terus menggunakan
2. Berkomitmen untuk menggunakan secara intens
3. Merekomendasikan kepada orang lain

Pengukuran indikator konstruk menggunakan skala likert tujuh poin mulai dari sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), agak tidak setuju (ATS), netral (N), agak setuju (AS), setuju (S) sampai dengan sangat setuju (SS). Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan pernyataan dalam kuisioner sebagai berikut :

1. Saya berminat untuk terus menggunakan *e-money* Go-Pay dimasa depan
2. Saya berminat menggunakan *e-money* Go-Pay untuk pembayaran transaksi pribadi di masa depan
3. Saya akan merekomendasikan kepada orang lain untuk menggunakan *e-money* Go-Pay

Pada penelitian ini, peneliti mencantumkan satu pernyataan negatif dalam konstruk persepsi keamanan yang bertujuan menghindari jawaban responden yang bias. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala interval yaitu menggunakan skala likert. Skala interval merupakan skala yang membedakan kategori dengan selang atau jarak tertentu dengan jarak antar kategori yang sama. Dengan pengukuran skala likert ini semua jawaban responden dihitung dengan menggunakan skor 1 sampai dengan 7. Pemberian skala dimulai dari 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Agak Tidak Setuju, 4 = Netral, 5 = Agak Setuju, 6 = Setuju, dan 7 = Sangat Setuju.

### 3.4 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Indriantoro dan Supomo (2013:146) data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden (sumber asli) atau tidak melalui perantara. Data

primer mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti (Sekaran, 2006:60). Metode pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah metode survei. Menurut Indriantoro dan Supomo (2013:152), metode survei merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan atau pernyataan lisan dan tertulis. Metode survei dapat dilakukan dengan dua teknik pengumpulan data, yaitu melalui wawancara dan kuisioner (Indriantoro dan Supomo, 2013:152).

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan kuisioner. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan untuk dijawab oleh responden, biasanya dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan alternatif yang jelas definisinya (Sekaran, 2006:82). Menurut Sekaran (2006:66) Pengumpulan data kuisioner diserahkan peneliti secara pribadi kepada responden. Namun, pengumpulan data juga sering tidak memerlukan kehadiran peneliti dan cukup diwakili oleh daftar pertanyaan (kuisioner) yang sudah disusun secara cermat terlebih dahulu (Sanusi, 2011:105).

Oleh karena itu dalam proses pengumpulan data, maka peneliti melakukan dengan beberapa cara. Cara yang pertama adalah peneliti menemui responden secara langsung dan memberikan kuisioner untuk diisi. Cara yang kedua peneliti membuat kuisioner menggunakan *google forms* yang disebarkan dalam bentuk *link* (<https://docs.google.com/forms/d/11RzVA>), dimana penyebaran kuisioner disampaikan oleh peneliti melalui *social media* yang ditujukan pada responden yang tidak dapat secara langsung ditemui oleh peneliti dengan cara *personal chat* melalui *social media* (*facebook, line, whatsapp*). Peneliti dapat memberikan penjelasan seperlunya kepada responden melalui *personal chat* sehingga dapat

mengurangi kesalahan pengisian kuesioner yang dilakukan oleh responden. Jika responden tersebut masuk dalam kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti, yaitu pernah melakukan pembayaran layanan-layanan pada aplikasi Go-Jek dengan menggunakan *e-money* Go-Pay, maka peneliti akan mengirimkan *link* yang berisi kuesioner kepada responden tersebut.

Manfaat dari penggunaan kuesioner secara *online* melalui *google forms* ini, yaitu dapat menghemat tenaga, biaya, serta mempermudah proses rekap data. Peneliti hanya perlu menghubungi responden dengan cara *personal chat* melalui *social media*, sehingga dapat menghemat tenaga dan biaya. Jika responden sudah mengisi kuesioner yang dikirimkan oleh peneliti, maka hasil data kuesioner akan secara otomatis masuk kedalam akun *google* milik peneliti. Sehingga hal ini sangat memudahkan peneliti dalam melakukan rekap data. Harapannya agar dapat meningkatkan *respon rate* (tingkat pengembalian kuisisioner) terkait dengan penyebaran secara langsung kepada responden yang ditemui oleh peneliti maupun penyebaran melalui *social media*.

Item pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner pada penelitian ini merupakan item- item pernyataan yang mendasar pada beberapa penelitian terdahulu yaitu Pikkarainen *et al.*, (2004), Utami dan Kusumawati (2017), Quthbi (2016), Karim (2017), dan Miliani (2013). Item pernyataan yang terdapat pada beberapa penelitian ini berupa bahasa inggris, sehingga peneliti melakukan beberapa tahapan dalam mengadopsi item pernyataan tersebut, diantaranya:

1. Pertama yang dilakukan peneliti adalah menerjemahkan setiap item pernyataan dari bahasa inggris ke bahasa Indonesia. Untuk kuisisioner

penelitian berbahasa Indonesia peneliti langsung mengadopsi dan menyesuaikan kuisisioner sesuai fokus pada penelitian ini.

2. Kedua, peneliti membuat pernyataan negatif dalam kuisisioner. Pernyataan negatif diletakkan dalam kuisisioner pada konstruk persepsi keamanan yang terletak pada halaman akhir. Tujuan dari pernyataan negatif ini adalah sebagai pengendali peneliti untuk mengetahui keseriusan dari responden dalam mengisi kuisisioner.
3. Yang ketiga peneliti melakukan penyebaran kuisisioner kepada non – responden atau non – sampel dan mengambil data yang valid sebanyak 40 responden, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh responden memahami kata demi kata yang ada di dalam kuisisioner peneliti yang bertujuan untuk mengetahui apakah item pernyataan kuisisioner peneliti sudah dapat dimengerti responden apa belum.

### 3.5 Metode Analisis Data

Pengujian hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Partial Least Squares* (PLS). *Partial Least Squares* (PLS) adalah teknik statistika *multivariate* yang melakukan perbandingan antara variabel dependen berganda dan variabel independen berganda. *Partial Least Squares* (PLS) adalah salah satu metode statistika SEM (*Structural Equation Model*) berbasis varian yang didesain untuk menyelesaikan regresi berganda ketika terjadi permasalahan spesifik pada data, seperti ukuran sampel penelitian kecil, adanya data yang hilang, dan multikoleniaritas (Hartono dan Abdillah, 2009:11).

Pemilihan metode PLS didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam penelitian ini terdapat tiga variabel laten yang dibentuk dengan indikator

*formative* dan membentuk efek moderating. Model *formative* mengasumsikan bahwa konstruk atau variabel laten memengaruhi indikator, dimana arah hubungan kausalitas dari konstruk ke indikator Ghozali (2008). Lebih lanjut Ghozali (2008) menyatakan bahwa model *formative* mengasumsikan bahwa indikator-indikator memengaruhi konstruk, dimana arah hubungan kausal dari indikator ke konstruk.

### 3.5.1 Inner Model

*Inner model* menggambarkan hubungan kausalitas antar konstruksya.

Persamaan *inner model* dalam penelitian ini adalah:

$$Y_1 = \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan :

$Y_1$  = Minat penggunaan *e-money* Go-pay

$X_1$  = Persepsi Kemudahan

$X_2$  = Persepsi Manfaat

$X_3$  = Persepsi Keamanan

$\beta$  = Koefisien

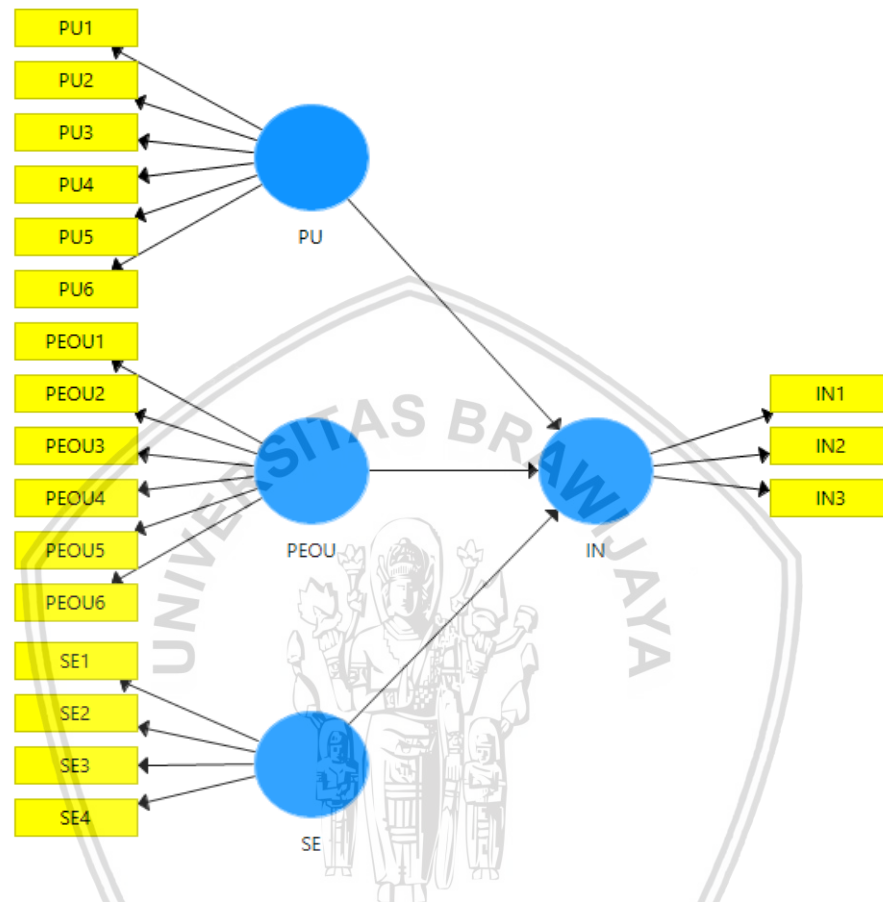
$e$  = error pengukuran





### 3.6 Evaluasi Model

**Gambar 3.1**  
**Model Struktural**



Keterangan:

PU : *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)

PEOU : *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan)

SE : *Secure* (Keamanan)

Penelitian ini menggunakan pengujian model pengukuran pada konstruk reflektif jenjang *First Order Construct* (FOC). *First Order Construct* (FOC) merupakan hubungan teoritikal antara variabel laten dengan parameter yang diestimasi atau indikatornya. Penelitian ini menggunakan dua model evaluasi, yaitu *outer model* dan *inner model*. Menurut Hartono (2011:69) *Inner model*

merupakan model struktural untuk memprediksi kausalitas antara variabel laten, sedangkan *outer model* adalah model pengukuran untuk menilai validitas dan reabilitas model.

### 3.6.1 Evaluasi Outer Model (model pengukuran)

Outer model digunakan untuk menilai validitas konstruk dan reabilitas model penelitian. Outer model diukur dengan indikator konsep validitas dan reabilitas, yaitu:

#### 1. Uji validitas konstruk

Validitas konstruk akan menunjukkan seberapa baik hasil yang diperoleh dari penggunaan suatu pengukuran sesuai teori-teori yang digunakan untuk mendefinisikan suatu konstruk (Hartono, 2011 :70). Validitas konstruk terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan.

##### a. Validitas konvergen

Merupakan validitas yang terjadi apabila skor yang diperoleh dari dua instrumen yang berbeda yang mengukur konstruk yang sama memiliki korelasi tinggi

##### b. Validitas diskriminan

Merupakan validitas yang terjadi jika dua instrumen yang berbeda yang mengukur dua konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi menghasilkan skor yang memang tidak berkorelasi (Hartono, 2011: 71)

Berikut tabulasi parameter uji validitas dalam PLS.

**Tabel 3.1**  
**Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS**

Uji Validitas	Parameter	Rule of Thumbs
Konvergen	Faktor loading	Lebih 0,7
	Average variance extracted (AVE)	Lebih 0,5
	Communality	Lebih dari 0,5
Diskriminan	Akar AVE dan Korelasi Variabel Laten	Akar AVE . Korelasi Variabel Laten
	Cross Loading	Lebih dari 0,7 dalam satu variabel

Sumber: Hartono (2011:72)

## 2. Uji reliabilitas

Reliabilitas suatu pengukuran menunjukkan akurasi, stabilitas dan konsistensi dari suatu instrumen pengukur suatu konsep atau suatu variabel dalam melakukan pengukuran (Hartono, 2011:72). Dalam PLS uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*.

### a. *Cronbach's alpha*

*Cronbach's alpha* mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk. Dikatakan reliabel apabila nilainya harus  $> 0,6$ .

### b. *Composite reliability*

*Composite reliability* mengukur nilai sesungguhnya reliabilitas suatu konstruk. Metode ini diyakini lebih baik dalam melakukan pengestimasian konsistensi internal suatu konstruk dan dikatakan reliabel apabila nilainya harus  $> 0,7$ .

### 3.6.2 Evaluasi Inner Model (model struktural)

Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan  $R^2$  dan dinilai koefisien *path* atau *t-values*. Berikut adalah parameter pengukuran *inner model* dalam PLS:

a. Koefisien Determinasi (uji  $R^2$ )

Nilai  $R^2$  digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Sehingga dapat menggambarkan seberapa besar variabel dependen dapat dipengaruhi oleh variabel independennya. Semakin tinggi nilai  $R^2$  berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan (Hartono, 2011).

b. Koefisien *Path* atau *t-values*

Nilai koefisien *path* atau *t-values* tiap *path* digunakan untuk menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis satu ekor (*one – tailed*). Hipotesis diterima apabila nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,64 ( $>1,64$ ) yang merupakan nilai *t-table* untuk pengujian dengan alpha 5 persen (Hartono, 2011).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Perusahaan Gojek

Gojek adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa yang berbasis *on demand mobile platform* dan aplikasi canggih yang menyediakan berbagai layanan yang cukup lengkap, mulai dari transportasi, logistik, pembayaran, layanan antar makanan, dan berbagai layanan *on-demand* lainnya. Gojek didirikan oleh Nadiem Makarim dan Michaelangelo Moran pada tahun 2010. Pada awal kemunculannya, Gojek hanya bergerak dalam satu layanan jasa yakni transportasi, namun seiring berjalannya waktu, Gojek meluaskan inovasinya dan menambah beberapa layanan. Hingga saat penelitian ini ditulis, terdapat 16 layanan yang disediakan oleh perusahaan Gojek, antara lain; GO-Ride, Go-Car, Go-Food, Go-Mart, Go-Send, Go-Box, Go-Tix, Go-Med, Go-Pay, Go-Bills, Go-Points, Go-Pulsa, Go-Massage, Go-Clean, Go-Auto, Go-Glam.<sup>1</sup>

Sebagai layanan mode transportasi roda dua yang memiliki banyak pengguna, Gojek memberikan kemudahan bertransaksi dengan memperkenalkan Go-Pay sebagai layanan pembayaran elektronik yang sudah termasuk *e-money platform* <sup>2</sup>. Selain pembayaran konvensional yang dilakukan secara tunai, pembayaran secara non tunai atau *cashless* tentu akan memudahkan konsumen saat tidak membawa cukup uang untuk membayar jasa Go-Jek.

---

<sup>1</sup>[https://www.go-jek.com/about/Layanan Go-Jek](https://www.go-jek.com/about/Layanan%20Go-Jek) Diakses Kamis 19/07-2018, pukul 10:35

<sup>2</sup><https://dailysocial.id/post/go-pay-resmi-e-money> Amir Kamirudin (2017) Go-Pay Resmi Menjadi Platform E-Money Diakses Kamis 19/07-2018, 10:35

## 4.2 Hasil Pre-Test (*Pre-Research*)

Metode pengumpulan data pada *prereasearch* dilakukan dengan metode survey menggunakan pernyataan kuesioner berskala *likert* tujuh poin yang peneliti sebarakan kepada non sampel dengan kriteria utama telah menggunakan *e-money* Go-pay. Pengujian non sampel ini mengolah data 40 buah kuesioner untuk mengetahui reliabel dan valid apa tidaknya kuisisioner tersebut. Berikut hasil dari kuesioner *pretest* (*prereasearch*) 40 responden, dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.2, 4.3, dan 4.4.

**Tabel 4.1**  
**Tabel Algoritma (*pre test*)**

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>rho_A</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	<i>Communality</i>	<i>Redundancy</i>
IN	0,949	0,954	0,968	0,909	0,909	0,680
PEOU	0,988	0,988	0,990	0,942	0,942	
PU	0,863	0,967	0,970	0,845	0,845	
SE	0,922	0,960	0,946	0,816	0,816	

Sumber: Data *prereasearch* (diolah 2018)

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; minat/niat.

**Uji validitas konvergen.** Berdasarkan tabel algoritma diatas, diketahui nilai AVE dan *Communality* dari ke-empat konstruk IN, PEOU, PU, SE mempunyai nilai lebih besar dari 0,5 ( $> 0,5$ ). Hal ini menunjukkan bahwa setiap konstruk telah memenuhi parameter yang ada dari tahap penilaian awal yaitu nilai AVE dan *Communality*. Pengujian validitas konvergen belum terpenuhi apabila belum



memperhatikan nilai faktor loading dari pengujian *outer loading* seperti yang ditampilkan pada tabel 4.2 dibawah ini.

**Tabel 4.2**

**Tabel Outer Loading (pre test)**

	IN	PEOU	PU	SE
IN1	0,909			
IN2	0,972			
IN3	0,978			
PEOU1		0,975		
PEOU2		0,964		
PEOU3		0,976		
PEOU4		0,974		
PEOU5		0,960		
PEOU6		0,976		
PU1			0,951	
PU2			0,926	
PU3			0,906	
PU4			0,915	
PU5			0,893	
PU6			0,925	
SE1				0,964
SE2				0,939
SE3				0,707
SE4				0,977

Sumber: Data *prereasearch* (diolah 2018)

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Prceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE : *Secure* (Keamanan), IN; minat/niat.

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa setiap indikator untuk masing-masing konstruk nilainya lebih besar dari 0,7 ( $> 0,7$ ). Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa validitas konvergen telah terpenuhi.

**Tabel 4.3**

**Tabel Cross Loading (pre test)**

	IN	PEOU	PU	SE
IN1	<b>0,909</b>	0,756	0,796	0,562
IN2	<b>0,972</b>	0,855	0,850	0,586
IN3	<b>0,978</b>	0,854	0,864	0,655
PEOU1	0,830	<b>0,975</b>	0,868	0,524
PEOU2	0,822	<b>0,964</b>	0,916	0,541
PEOU3	0,874	<b>0,976</b>	0,888	0,510
PEOU4	0,818	<b>0,974</b>	0,866	0,504
PEOU5	0,809	<b>0,960</b>	0,914	0,521
PEOU6	0,868	<b>0,976</b>	0,892	0,511
PU1	0,876	0,899	<b>0,951</b>	0,565
PU2	0,817	0,825	<b>0,926</b>	0,609
PU3	0,895	0,901	<b>0,906</b>	0,631
PU4	0,755	0,809	<b>0,915</b>	0,465
PU5	0,754	0,793	<b>0,893</b>	0,523
PU6	0,717	0,818	<b>0,925</b>	0,536
SE1	0,621	0,524	0,599	<b>0,964</b>
SE2	0,607	0,484	0,531	<b>0,939</b>
SE3	0,365	0,325	0,435	<b>0,707</b>
SE4	0,638	0,559	0,613	<b>0,977</b>

Sumber: Data *prereasearch* (diolah 2018)

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN: Minat/niat.

**Uji validitas diskriminan.** Setelah melakukan penilaian validitas konvergen, tahap selanjutnya adalah mengukur validitas diskriminan. Pada pengukuran validitas diskriminan ini ditentukan oleh nilai *Cross Loading* yang lebih besar dari 0,7 ( $> 0,7$ ) dalam satu variabel atau konstruk. Nilai dari *Cross Loading* untuk setiap konstruk dapat dilihat pada tabel 3.3 di atas. Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa setiap indikator dari masing-masing konstruk memiliki nilai *cross loading* lebih besar dari 0,7 ( $> 0,7$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan telah terpenuhi.

**Tabel 4.4**

**Uji Reabilitas (*pre test*)**

	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
<b>IN</b>	0,949	0,968
<b>PEOU</b>	0,988	0,990
<b>PU</b>	0,863	0,970
<b>SE</b>	0,922	0,946

**Sumber: Data *prereasearch* (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan), PEOU: *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN: minat/niat.

**Uji *Reliabilitas*.** Setelah melakukan uji validitas konstruk dan mendapatkan hasil yang valid, maka tahap terakhir adalah melakukan uji reliabilitas. Pada uji reliabilitas dapat dilakukan menggunakan dua metode yaitu nilai *Cronbach's Alpha* yang harus bernilai  $> 0,6$  dan nilai *Composite Reliability* yang harus bernilai  $> 0,7$ . Dari tabel diatas, semua variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$  dan *Composite Reliability*  $> 0,7$ . Jadi indikator pengukuran yang peneliti gunakan dapat dinyatakan reliabel. Berdasarkan

hasil *prereasearch* tersebut peneliti menyimpulkan bahwa indikator pengukur yang peneliti gunakan telah siap digunakan atau dilanjutkan ke penelitian sesungguhnya.

#### 4.2.1 Karakteristik Responden

Responden di dalam penelitian ini adalah pengguna *E-Money* Go-Pay. Kuesioner diberikan kepada pengguna *E-money* Go-Pay yaitu sebanyak 180 pengguna. Kuesioner yang telah dibagikan kepada responden terdiri dari kuesioner konstruk persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dan minat penggunaan *E-money* Go-Pay. Responden sendiri dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, pekerjaan dan lama penggunaan. Berikut didapatkan hasil pendataan dari masing-masing karakteristik responden:

##### 1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin diperlukan untuk mengetahui presentase jenis kelamin pada pengguna *E-Money* Go-Pay. Tabulasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini:

**Tabel 4.5 : Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-Laki	47	26,1
2	Perempuan	133	73,9
	Jumlah	180	100%

**Sumber: Data Primer Diolah, 2018**

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, jenis kelamin yang mendominasi adalah jenis kelamin laki – laki dengan

jumlah 47 orang dengan persentase sebesar 26,1%, sedangkan sisanya sebanyak 133 orang dengan persentase 73,9 % adalah jenis kelamin perempuan.

## 2. Karakteristik responden berdasarkan usia

Karakteristik responden berdasarkan usia diperlukan untuk mengetahui presentase usia pada pengguna *E-Money Go-Pay*. Tabulasi karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini:

**Tabel 4.6 : Karakteristik Responden berdasarkan Usia**

No	Usia (Tahun)	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1.	<18 Tahun	0	0
2.	18 - 20 Tahun	26	14,4
3.	21 - 23 Tahun	38	21,1
4.	> 23 tahun	116	64,4
Jumlah		180	100%

**Sumber: Data Primer Diolah, 2018**

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia, pada pengguna *E-Money Go-Pay* yang memiliki usia 18-20 tahun dengan jumlah pengguna sebanyak 26 orang dengan presentase sebesar 14,4%, responden yang memiliki usia 21-23 tahun dengan jumlah pengguna sebanyak 38 orang dengan presentase sebesar 21,1%, responden yang memiliki usia > 23 tahun dengan jumlah pengguna sebanyak 116 orang dengan presentase sebesar 64,4%. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia, pada pengguna *E-money Go-pay* didominasi oleh responden yang berusia >23 tahun.

### 3. Karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan

Karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan diperlukan untuk mengetahui Pekerjaan pada pengguna *E-Money Go-Pay*. Tabulasi karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini:

**Tabel 4.7 : Karakteristik Responden berdasarkan Pekerjaan**

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase (%)
1	Mahasiswa	67	37,2
2	Pegawai BUMN	22	12,2
3	Pegawai Negeri	14	7,8
4	Pegawai Swasta	52	28,9
5	Wiraswasta	25	13,9
Jumlah		180	100%

**Sumber: Data Primer Diolah, 2018**

Tabel 4.7 menunjukkan bahwasannya karakteristik responden berdasarkan pekerjaan. Responden terbanyak terdapat pada pengguna *E-Money Go-Pay* yang memiliki status pekerjaan paling dominan adalah mahasiswa sebanyak 67 responden atau 37,2%.

### 4. Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan

Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan diperlukan untuk mengetahui distribusi pengguna *E-Money Go-Pay*. Tabulasi karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut ini:



**Tabel 4.8 : Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan**

No	Lama Penggunaan	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	< 3 kali dalam sebulan	43	23,9
2	3 - 6 kali dalam sebulan	50	27,8
3	6 - 9 kali dalam sebulan	65	36,1
4	> 9 kali dalam sebulan	22	12,2
Jumlah		54	100%

**Sumber: Data Primer Diolah, 2018**

Tabel 4.4 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan, sebagian besar pengguna *E-Money* Go-Pay lama penggunaan 6 - 9 kali dalam sebulan berjumlah 65 orang dengan persentase 36,1%.

### 4.3 Hasil dan Analisis Penelitian

Analisis data menggunakan metode PLS dan menggunakan alat SmartPLS 3.0. Metode ini memaparkan bahwa variabel laten yang telah diukur menggunakan beberapa indikator, digambarkan dalam sebuah model persamaan struktural. Tahapan dalam metode PLS terdiri dari penilaian model penelitian yang terdiri dari analisis model pengukuran dan analisis model struktural (Ghozali, 2008) dan pengujian hipotesis. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 4.3.1 Uji Validitas

##### a). Validitas Konvergen

Uji validitas melalui validitas konvergen dengan program SmartPLS 3.0. dapat dilihat dari nilai *outer loading* atau *loading factor*. Suatu indikator akan

dikatakan valid dalam mengukur konstraknya jika memiliki nilai *loading factor* di atas 0,5 (Chin, 1998 dalam Ghazali, 2008).

**Tabel 4.9 Outer Loading**

	PU	PEOU	SE	LN
PU1	0,876			
PU2	0,834			
PU3	0,871			
PU4	0,770			
PU5	0,869			
PU6	0,882			
PEOU1		0,866		
PEOU2		0,823		
PEOU3		0,821		
PEOU4		0,854		
PEOU5		0,890		
PEOU6		0,909		
SE1			0,910	
SE2			0,917	
SE3			0,740	
SE4			0,901	
IN1				0,931
IN2				0,936
IN3				0,922

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

Dalam penelitian ini indikator PU1, PU2, PU3, PU4, PU5, PU6 yang dibentuk oleh konstruk persepsi kegunaan memiliki *loading factor* masing-masing sebesar 0,876, 0,834, 0,871, 0,770, 0,869 dan 0,882. Indikator PEOU1, PEOU2, PEOU3, PEOU2, PEOU3, PEOU4, PEOU5, PEOU6 yang dibentuk oleh konstruk persepsi kemudahan memiliki *loading factor* masing-masing sebesar 0,866, 0,823, 0,821, 0,854, 0,890 dan 0,909. Indikator SE1, SE2, SE3 dan SE4, yang dibentuk

oleh konstruk persepsi keamanan memiliki *loading factor* masing-masing sebesar 0,910, 0,917, 0,740 dan 0,901. Indikator IN1, IN2 dan IN3, yang dibentuk oleh konstruk Minat Penggunaan *E-Money Go-Pay* memiliki *loading factor* masing-masing sebesar 0,931, 0,936 dan 0,922. Seluruh indikator memiliki *loading factor* lebih dari 0,5 yang berarti bahwa seluruh indikator dari masing-masing konstruk dalam penelitian ini telah valid dan memenuhi validitas konvergen.

#### b). Validitas Diskriminan

Uji validitas juga dapat diketahui melalui validitas diskriminan yaitu dengan melihat nilai *cross loading*. Ukuran dari *cross loading* adalah dengan membandingkan korelasi indikator dengan konstraknya dan konstruk dari blok lainnya. Menurut Ghazali (2008) jika korelasi antara indikator dengan konstraknya memiliki nilai yang lebih tinggi daripada nilai korelasi dengan konstruk blok lainnya, maka konstruk tersebut memprediksi ukuran pada blok mereka dengan lebih baik daripada blok lainnya.

**Tabel 4.10 Validitas Diskriminan**

	IN	PEOU	PU	SE
IN	0,930			
PEOU	0,769	0,861		
PU	0,767	0,877	0,851	
SE	0,629	0,665	0,589	0,870

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

Dalam penelitian ini nilai *cross loading* untuk indikator konstruk Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay, memiliki nilai *cross loading* tertinggi pada blok konstruk Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay dibandingkan dengan blok konstruk yang lain. Terdapat korelasi indikator dengan konstraknya dan konstruk dari blok lainnya sehingga dapat dikatakan bahwa konstruk persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dan Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay dapat diketahui bahwa konstruk memiliki diskriminan yang memadai.

c) *Average Variance Extracted* (AVE)

Terdapat metode lain untuk menguji validitas yaitu dengan melihat nilai *average variance extracted* (AVE). Menurut (Hartono, 2011:72) nilai AVE disarankan di atas 0,5.

**Tabel 4.11 Nilai AVE**

	AVE
IN	0,865
PEOU	0,742
PU	0,724
SE	0,757

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

Dalam penelitian ini konstruk Minat Penggunaan *E-Money* Go-pay sebesar 0,865, persepsi kegunaan sebesar 0,742, persepsi kemudahan sebesar 0,724 dan persepsi keamanan sebesar 0,757 Konstruk tersebut memiliki nilai AVE di atas

0,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam model penelitian telah memenuhi persyaratan validitas karena memiliki nilai AVE diatas 0,5.

#### 4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan bahwa suatu instrumen secara akurat, konsisten, dan tepat dalam mengukur sebuah konstruk. Dalam analisis menggunakan SmartPLS terdapat dua kriteria untuk mengukur reliabilitas yaitu *composite reliability* dan *cronbachs alpha* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Jika nilai *composite reliability* diatas 0,7 maka konstruk tersebut dapat dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

**Tabel 4.12 : Hasil Pengujian *Composite Reliability***

	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
IN	0,950	Reliabel
PEOU	0,945	Reliabel
PU	0,940	Reliabel
SE	0,925	Reliabel

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

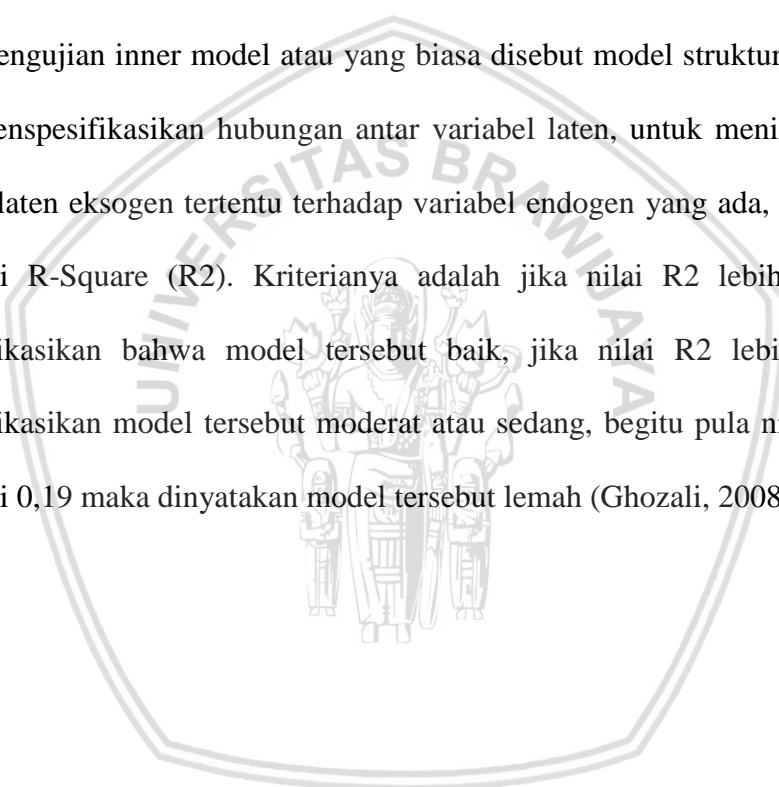
Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

Hasil pengujian pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa hasil *composite reliability* menunjukkan nilai yang memuaskan yaitu nilai masing-masing variabel lebih dari 0,7. Hal tersebut menunjukkan konsistensi dan stabilitas instrumen yang digunakan tinggi. Dengan kata lain semua konstruk atau variabel dalam penelitian ini sudah menjadi alat ukur yang fit, dan semua pertanyaan yang digunakan untuk mengukur masing-masing konstruk memiliki reliabilitas yang baik. Variabel yang

mempunyai nilai *composite reliability* paling tinggi adalah variabel Minat Penggunaan *E-Money Go-pay* yaitu sebesar 0,950. Variabel yang mempunyai nilai *composite reliability* paling rendah adalah variabel persepsi keamanan dengan nilai sebesar 0,925. Hasil evaluasi, baik dari *convergent validity* dan *composite validity* dapat dikatakan bahwa indikator yang digunakan sebagai pengukur variabel laten adalah pengukur yang valid dan reliabel.

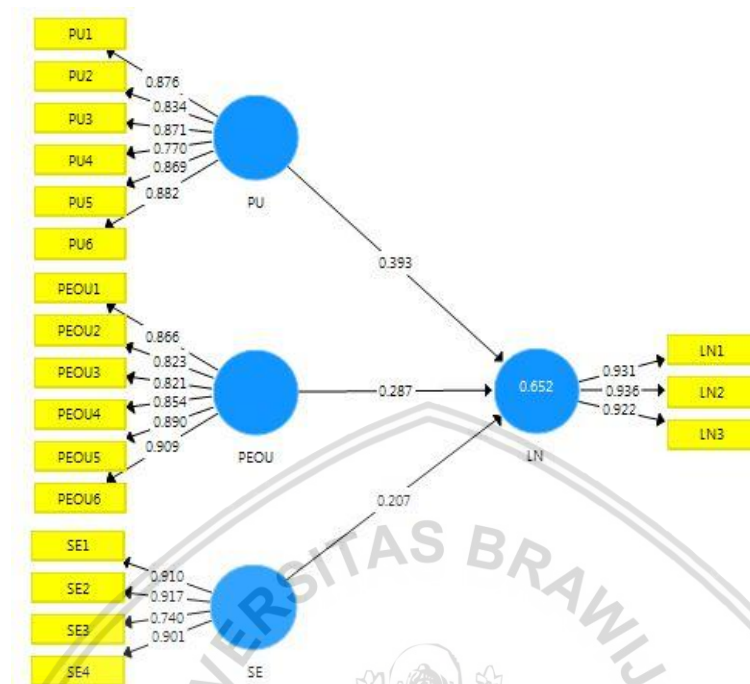
#### 4.3.3 Evaluasi *Inner Model* (Model Struktural)

Pengujian inner model atau yang biasa disebut model struktural dilakukan untuk menspesifikasikan hubungan antar variabel laten, untuk menilai pengaruh variabel laten eksogen tertentu terhadap variabel endogen yang ada, dapat dilihat dari nilai R-Square ( $R^2$ ). Kriterianya adalah jika nilai  $R^2$  lebih dari 0,652 mengindikasikan bahwa model tersebut baik, jika nilai  $R^2$  lebih dari 0,33 mengindikasikan model tersebut moderat atau sedang, begitu pula nilai  $R^2$  lebih besar dari 0,19 maka dinyatakan model tersebut lemah (Ghozali, 2008).





**Gambar 4.1 Model Struktural**



**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), LN; Minat/niat.

Gambar 4.1 menyatakan bahwa *covariance* pengukuran indikatornya dipengaruhi oleh variabel laten yang digambarkan menggunakan bentuk lingkaran dengan anak panah dari variabel laten ke indikator. Model struktural tersebut terdapat dua variabel eksogen dan satu variabel endogen. Bahwa konstruk Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay diukur menggunakan tiga konstruk, yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan. Konstruk Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay diukur menggunakan indikator LN, konstruk persepsi kegunaan diukur menggunakan indikator PU, konstruk persepsi kemudahan diukur menggunakan indikator PEOU dan konstruk persepsi

keamanan diukur menggunakan indikator SE. Arah panah indikator dengan konstruk laten menunjukkan bahwa penelitian menggunakan indikator reflektif, sedangkan anak panah antar konstruk menunjukkan hubungan yang akan diteliti (hipotesis).

Penggunaan model dengan PLS ini dinilai dengan melihat skor dari R-square (R<sup>2</sup>) untuk setiap variabel endogennya, variabel endogen disini hanya ada satu. Nilai dari R<sup>2</sup> sendiri digunakan untuk menilai bagaimana pengaruh variabel eksogen tertentu terhadap variabel endogen yang ada. Kriteria pengujiannya yakni jika nilai dari R<sup>2</sup> sebesar 0,67 maka hal ini mengindikasikan model struktural variabel endogen sudah baik, jika nilai dari R<sup>2</sup> sama dengan 0,33 artinya model moderat dan bila nilai dari R<sup>2</sup> sama dengan 0,19 artinya model lemah (Ghozali, 2006). Tabel 4.9 berikut ini, akan memperlihatkan hasil pengujian dari nilai R<sup>2</sup> dengan menggunakan alat analisis SmartPLS 3.0.

**Tabel 4.13 : Nilai R-Square (R<sup>2</sup>)**

Variabel	R-Square (R <sup>2</sup> )
Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Go-Pay (Y)	0,652

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Tabel 4.13 menyatakan bahwa nilai dari R-Square pada variabel Minat Penggunaan *E-Money* Go-Pay sebesar 0,652 > 0,67 yang berarti model struktural yang digunakan baik. Semakin besar nilai dari R<sup>2</sup> maka mengindikasikan bahwa semakin besar pula kemampuan dari variabel eksogen yang digunakan dapat dijelaskan oleh variabel endogennya. Variabel endogen yaitu Minat Penggunaan *E-Money* Go-pay dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel eksogennya

yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan sebesar 65,2%, sedangkan sisanya sebanyak 34,8% dijelaskan oleh variabel lain diluar model yang digunakan pada penelitian ini.

#### 4.3.4 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Pengujian hipotesis dapat menggunakan penghitungan bootstrapping. Bootstrapping digunakan untuk menguji hipotesis maka didapatkan nilai yakni sebagai berikut. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.14. Pengujian hipotesis sendiri dilakukan berdasarkan analisis hubungan kausalitas antara variabel atau konstruk yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 4.14 : Hasil Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O/STERR))	P Value	Kesimpulan
PU -> IN	0,393	0,383	0,135	2,921	0,004	Diterima
PEOU -> IN	0,287	0,279	0,146	1,963	0,050	Diterima
SE ->IN	0,207	0,223	0,085	2,435	0,015	Diterima

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

Data pengujian hipotesis pada Tabel 4.14 dapat dijabarkan sebagai berikut ini:

Hipotesis 1 ini menyatakan bahwa variabel eksogen yaitu persepsi kegunaan berpengaruh secara terhadap variabel endogen yaitu minat menggunakan *E-money* Go-Pay. Hasil pengujian antara persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,393, nilai

t-statistik sebesar 2,921 dan p value sebesar 0,004. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai lebih kecil dari 0,05 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis didukung.

Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi bahwa bentuk persepsi kegunaan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat menggunakan *E-money* Go-Pay yang dirasakan pengguna.

#### **H1 : Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *E-money* Go-Pay**

Hipotesis 2 ini menyatakan bahwa variabel eksogen yaitu persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap variabel endogen yaitu minat penggunaan *E-money* Go-Pay. Hasil pengujian antara persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,287, nilai t-statistik sebesar 1,963 dan p value sebesar 0,050. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai 0,05 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis didukung.

Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi bahwa bentuk persepsi kemudahan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat penggunaan *E-money* Go-pay yang dirasakan pengguna.

#### **H2 : Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay**

Hipotesis 3 ini menyatakan bahwa variabel eksogen yaitu persepsi keamanan berpengaruh secara positif terhadap variabel endogen yaitu minat penggunaan *E-money* Go-Pay. Hasil pengujian antara persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,207, nilai t-statistik sebesar 2,435 dan p value sebesar 0,015. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai 0,05 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis didukung.

Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi bahwa bentuk persepsi keamanan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat menggunakan *e-money* Go-Pay yang dirasakan pengguna.

**H3 : Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay**

#### **4.4 Pembahasan**

##### **4.4.1 Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *E-money* Go-pay**

Hasil pengujian antara persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,393, nilai t-statistik sebesar 2,921 dan p value sebesar 0,004. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai lebih kecil dari 0,05 jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis  $H_0$ : ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi

bahwa bentuk persepsi kegunaan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat penggunaan *E-money* Go-Pay yang dirasakan pengguna.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori menurut Hartono (2007:114), persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari penelitian sebelumnya, yaitu Pikkarainen *et al.*, (2004), Miliani (2013), Karim (2017), Quthbi (2016), Utami dan Kusumawati (2017), Aritonang dan Arisman (2017). Davis (1989) dan Pikkarainen *et al* (2004) yang meneliti tentang hubungan antara persepsi kegunaan dengan minat menggunakan teknologi sistem informasi menunjukkan hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan teknologi sistem informasi. Penelitian yang kedua yang dilakukan oleh Miliani (2013). Penelitian ini meneliti tentang adopsi penggunaan *E-money* di Jakarta dan Bandung dengan jumlah responden sebanyak 143 orang dan menggunakan metode survei. Hasil uji pada penelitian ini menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh berpengaruh secara signifikan terhadap minat digunakannya *E-money*.

Penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Karim (2017). Penelitian ini meneliti tentang penerimaan sistem pembayaran Go-Pay dan hasil uji pada penelitian ini menyatakan bahwa persepsi manfaat (kegunaan) berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan Go-Pay. Penelitian yang ke empat yang dilakukan oleh Quthbi (2016) melakukan penelitian yang berkaitan dengan minat



menggunakan *e-money* pada bus trans Jogja. Variabel yang diangkat salah satunya adalah persepsi kegunaan. Hasil uji pada penelitian ini menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* bus trans Yogyakarta. Penelitian yang kelima penelitian yang dilakukan oleh Aritonang dan Arisman yang menguji konstruk persepsi manfaat (kegunaan) terhadap minat menggunakan *E-money* Go-Pay dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Sampel pada penelitian ini adalah pengguna Go-Pay di kota Palembang. Hasil uji penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan mempengaruhi minat menggunakan Go-Pay.

Oleh karena itu, secara spesifik manfaat yang didapat pengguna *e-money* Go-Pay dirasakan sangat memberikan insentif utama untuk melakukan pembayaran secara elektronik. Konsumen perlahan mulai mencoba bertransaksi menggunakan *e-money* Go-Pay, karena manfaat dari *e-money* Go-Pay yaitu efisiensi terhadap waktu, lebih cepat dan fleksibilitas dalam bertransaksi, memperoleh keuntungan berbentuk promosi dan diskon serta manfaat lain yang dirasakan oleh pengguna untuk menggunakan *e-money* Go-Pay. Akibatnya, semakin banyaknya konsumen mendapatkan manfaat positif terkait dengan transaksi secara elektronik, maka semakin besar pula kemungkinan minat mereka untuk melakukan transaksi secara elektronik, karena mereka sudah tahu manfaat apa yang dia dapat tanpa harus mengorbankan waktu dengan melakukan transaksi *e-money* Go-Pay.

#### **4.4.2 Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay**

Hasil pengujian antara persepsi kegunaan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,287, nilai t-statistik sebesar

1,963 dan p value sebesar 0,050. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai 0,05, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis  $H_0$ : ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi bahwa bentuk persepsi kemudahan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat penggunaan *e-money* Go-Pay yang dirasakan pelanggan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori menurut Hartono (2007: 112) persepsi kemudahan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana individu percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat bebas dari usaha. Dari definisinya maka selanjutnya dapat dikatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan kepercayaan seseorang yang merasa yakin bahwa sistem informasi tersebut mudah digunakan sehingga dia memutuskan untuk menggunakannya. Namun sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tersebut tidak mudah maka dia tidak akan menggunakannya.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian – penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* seperti Utami dan Kusumawati (2017) dan Quthbi (2016) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*. Utami dan Kusumawati (2017) menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Quthbi (2016) melakukan penelitian berkaitan dengan minat menggunakan *e-money* pada bus trans jogja dan menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*

pada bus trans jogja. Karim (2017) melakukan penelitian berkaitan dengan penerimaan sistem pembayaran Go-Pay dan menunjukkan hasil bahwa variabel kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan Go-Pay. Aritonang dan Arisman (2017) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* Go-Pay.

Oleh karena itu, konsumen menyadari bahwa *e-money* Go-Pay merupakan sistem pembayaran elektronik yang mudah untuk digunakan dan tidak rumit. Artinya bahwa konsumen tidak merasa kesulitan pada saat menggunakan aplikasi layanan *e-money* Go-Pay.

#### **4.4.3 Persepsi Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay**

Hasil pengujian antara persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,287, nilai t-statistik sebesar 2,345 dan p value sebesar 0,015. Nilai t-statistik tersebut lebih besar dari nilai kritis yaitu sebesar 1,64 dan p value mempunyai nilai 0,05, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis  $H_0$ : ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay, hal ini menjadi indikasi bahwa bentuk persepsi keamanan yang diterapkan oleh pihak dari perusahaan berdampak pada minat penggunaan *e-money* Go-Pay yang dirasakan pelanggan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori menurut Flavia'n dan Guinali'u (2006), persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak

lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari penelitian – penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan *e-money* Go-Pay. Seperti dalam penelitian Utami dan Kusumawati (2017) dan Qureshi *et al.*, (2008). Penelitian pertama, dilakukan oleh Utami dan Kusumawati (2017) dalam penelitiannya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-money*. Data yang digunakan adalah data primer berupa kuisioner, sampel penelitian ini adalah mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta, yang berjumlah 100 responden. Variabel yang diangkat salah satunya adalah persepsi keamanan, dan menunjukkan hasil bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Qureshi *et al.*, (2008) yang melakukan penelitian terkait penerimaan *online banking* berjudul “*Coustomer Acceptance of Online Banking in Developing Economies*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan pelanggan *online banking* dengan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan *online banking*. Variabel yang digunakan salah satunya adalah persepsi keamanan. Hasil uji menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penerimaan *online banking*. Oleh karena itu, keamanan merupakan faktor yang penting juga dalam mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan kembali layanan *e-money* Go-Pay. Sebab jika semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan pihak

perusahaan terhadap konsumen maka akan semakin meningkatkan minat konsumen untuk menggunakan *e-money* Go-pay.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Jadi dapat disimpulkan persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *E-money* Go-Pay. Hal ini menunjukkan jika konsumen merasa mendapatkan kegunaan dalam menggunakan *E-money* Go-Pay maka akan semakin tinggi minat yang dirasakan pengguna Go-Pay untuk menggunakan layanan *E-money* Go-Pay.
2. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Hal ini menunjukkan jika konsumen merasa mudah untuk menggunakan layanan *e-money* Go-Pay.
3. Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa saldo mereka terlindungi dengan baik. *E-money* memberikan keamanan kepada penggunanya.

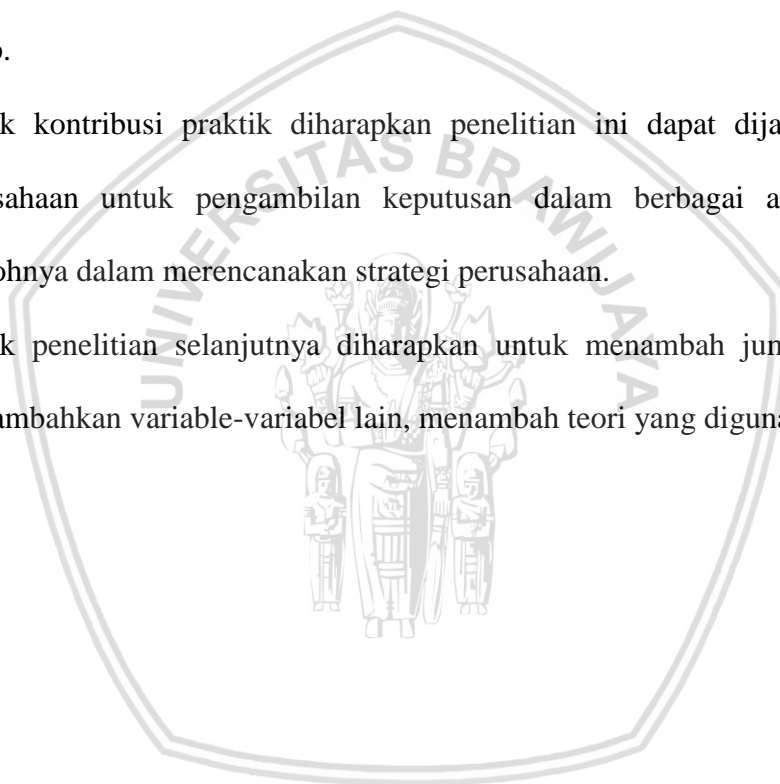
#### 5.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu kecilnya jumlah sampel yang peneliti gunakan. Tidak menutup kemungkinan apabila terdapat faktor-faktor dan indikator pengukuran lain yang lebih baik dalam mengukur penggunaan *e-money* Gopay.

### 5.3 Saran

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk kontribusi teori menunjukkan bahwa teori TAM memiliki pengaruh terhadap penelitian yang dilakukan peneliti, namun pada konstruk penelitian ini peneliti tidak menguji konstruk sikap terhadap minat penggunaan *e-money* gopay. Jadi, saran peneliti untuk penelitian selanjutnya di tambahkan konstruk sikap.
2. Untuk kontribusi praktik diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan perusahaan untuk pengambilan keputusan dalam berbagai aspek seperti contohnya dalam merencanakan strategi perusahaan.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah jumlah sampel, menambahkan variable-variabel lain, menambah teori yang digunakan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Sanusi, 2011. *Metode Penelitian Bisnis*, Salemba Empat, Jakarta
- Aritonang, Lonardo. Arent. Yosua. dan Arisman, Anton. 2017. *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi Kasus Pada Pengguna Go-Pay)*. Jurusan Akuntansi STIE Multi Data Palembang.
- Arema Media. (2017, 6 Juni). *Progress Pesat, Gojek Kini Buka 12 Layanan Di Malang*. Diperoleh 10 Juli 2018, dari <http://www.aremamedia.com/progress-pesat-gojek-kini-buka-12-layanan-di-malang/>
- Ayuwuragil, Kustin. 2017. *Mengenal Cara Kerja dan Teknologi dalam Uang Elektronik*. Diperoleh 30 Mei 2018, dari <https://www.cnnindonesia.com>
- Bank Indonesia. 2014. Peraturan Bank Indonesia Nomor: 16/8/PBI/2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (*Elektronic Money*).
- Bodnar, George H, William S, Hopwood. 2000. *Sistem Informasi Akuntansi. Edisi Keenam*. Terjemahan Amir Abadi Jusuf dan Rudi M. Tambunan. Jakarta: Salemba Empat.
- Bank Indonesia. 2018. *System Pembayaran Uang Elektronik*. Diperoleh 8 Juni 2018, dari, <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx>
- Davis, F.D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*. Volume 13. Nomor 3 hlm. 319 - 340.
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P., dan Warshaw, P.R. 1989., *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models*. *Management Science*, Volume 35. Nomor 8; hlm. 982 – 1003.
- Ghozali, Imam. 2008. *Structural Equation Modeling Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Go-jek. 2018. *Layanan Go-Jek*. Diperoleh 19 Juli 2018, dari <https://www.go-jek.com/about/Layanan>
- Hall, James A. 2009. *Sistem Informasi Akuntansi. Edisi Keempat*. Jakarta: Salemba Empat.

- Hartono, Jogyanto. M. 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi: Yogyakarta.
- Hartono, Jogyanto 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*.
- Hartono, Jogyanto., dan Abdillah,W. 2009. *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) Untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta: BPFE.
- Hartono, Jogyanto., dan Abdillah, W. 2011. *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) Untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta: BPFE.
- Hamdi, Imam. 2017. *Gojek akan Kembangkan Layanan Go-Pay ke Sistem Pembayaran Lain*. Diperoleh 4 Juni 2018, dari <https://bisnistempo.co>
- Indriantoro, Nur dan Supomo. 2013. *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
- Jogyanto, H. M. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Karim, Abdul. Mostofa. 2017. *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay Menggunakan TAM (Technology Acceptance Model) Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek. Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
- Kotler, Philip. 2007. *Manajemen Pemasaran*. Jilid 2. Edisi 12. PT. Indeks. New Jersey: Jakarta.
- Kamirudin, Amir. 2017. *Go-pay Resmi Menjadi Platform E-Money*. Diperoleh 19 Juli 2018, dari <https://dailysocial.id/post/go-pay-resmi-e-money>
- Miliani, Lani. 2013. *Adoption Behavior of E-money Usage. Journal Information Management and Business Review*. Volume.5. Nomor 7. pp. 369 – 378.
- Novitasari, Iva. 2015. *Pengaruh Kecocokan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kenyamanan terhadap Penggunaan E-Money. Skripsi*. Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
- Pikkarainen, T., Kari Pikkarainen. 2004. *Consumer Acceptance Of Online Banking: An Extension of the Technology Acceptance Model. Internet Research*. Volume 14. Nomor 3. pp. 224 -235.
- Pratama, Aditya Hadi. 2017. *Go-Pay Kini Kuasai 30 Persen Transaksi Non Tunai Di Indonesia*. Diperoleh 1 Juli 2018, dari <https://id.techinasia.com>

- Qureshi, M.T., Zafar, K. M., dan Khan, B.M. 2008. *Customer Acceptance of Online Banking in Developing Economies. Journal of Internet Banking and Commerce. Volume. 13. Nomor. 1*
- Quthbi, Hasan. Zainul. 2016. *Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Privasi Kecukupan Informasi dan Kesenangan Bertransaksi terhadap Keputusan Menggunakan E-Money Pada Bis Trans Jogja*. Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sekaran, Uma. 2006. *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. PT. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Setiaji, Danang. 2015. Lima Bank dalam Jaringan ATM PRIMA Sediakan Layanan Isi Saldo Go-Pay. Diperoleh 30 Mei 2018, dari <https://id.techinasia.com>
- Utami, Seti. Sulistyono. dan Kusumawati, Berlianingsih. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E- Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Volume. 14. Nomor. 2. Jurnal Balance*. STIE Ahmad Dahlan Jakarta.
- Wilkinson, Joseph W., Michael J. Cerullo., et all. 2000. *Accounting Information System*. John Wiley and Sons, Inc: USA.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1: Tabel *Outer Loading*

**Tabel Hasil *Outer Loading***

	PU	PEOU	SE	LN
PU1	0,876			
PU2	0,834			
PU3	0,871			
PU4	0,770			
PU5	0,869			
PU6	0,882			
PEOU1		0,866		
PEOU2		0,823		
PEOU3		0,821		
PEOU4		0,854		
PEOU5		0,890		
PEOU6		0,909		
SE1			0,910	
SE2			0,917	
SE3			0,740	
SE4			0,901	
IN1				0,931
IN2				0,936
IN3				0,922

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

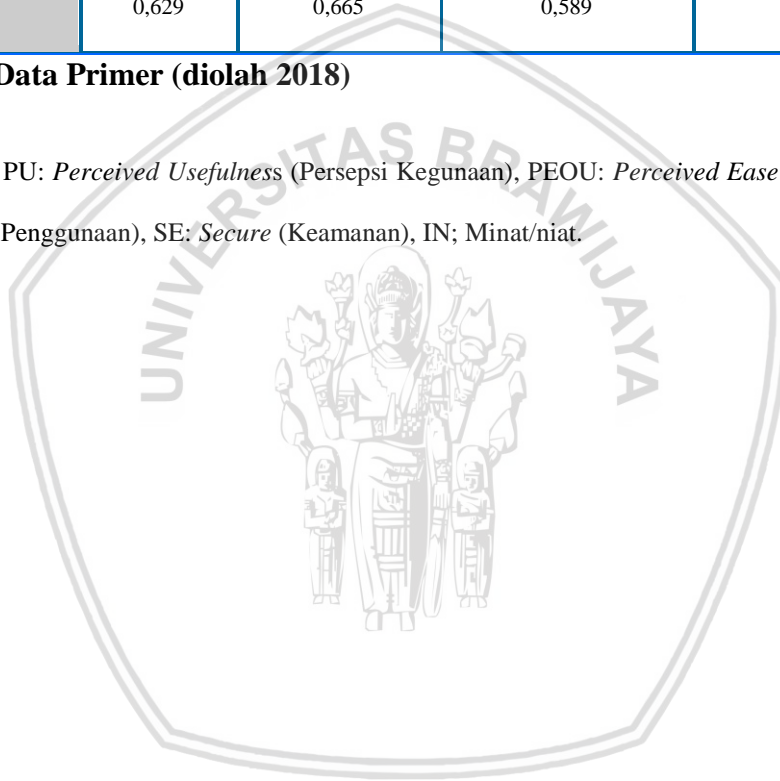
Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

**Lampiran 2: Tabel Validitas Diskriminan****Tabel Hasil Validitas Diskriminan**

	IN	PEOU	PU	SE
IN	0,930			
PEOU	0,769	0,861		
PU	0,767	0,877	0,851	
SE	0,629	0,665	0,589	0,870

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.

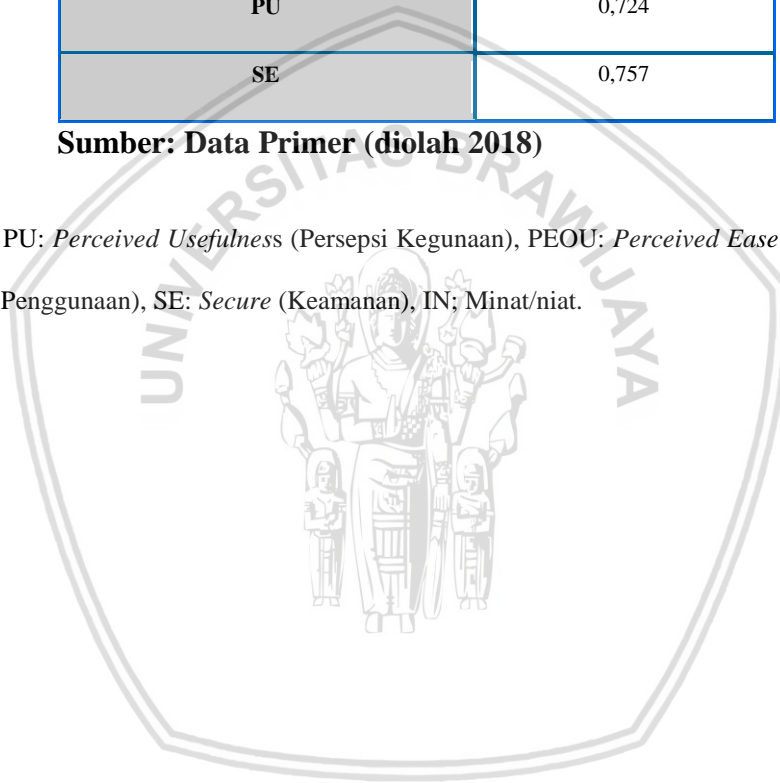


**Lampiran 3: Tabel Average Variance Extracted (AVE)****Tabel Nilai AVE**

	AVE
IN	0,865
PEOU	0,742
PU	0,724
SE	0,757

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN: Minat/niat.





**Lampiran 4:** Tabel *Composite Reliability***Tabel Hasil *Composite Reliability***

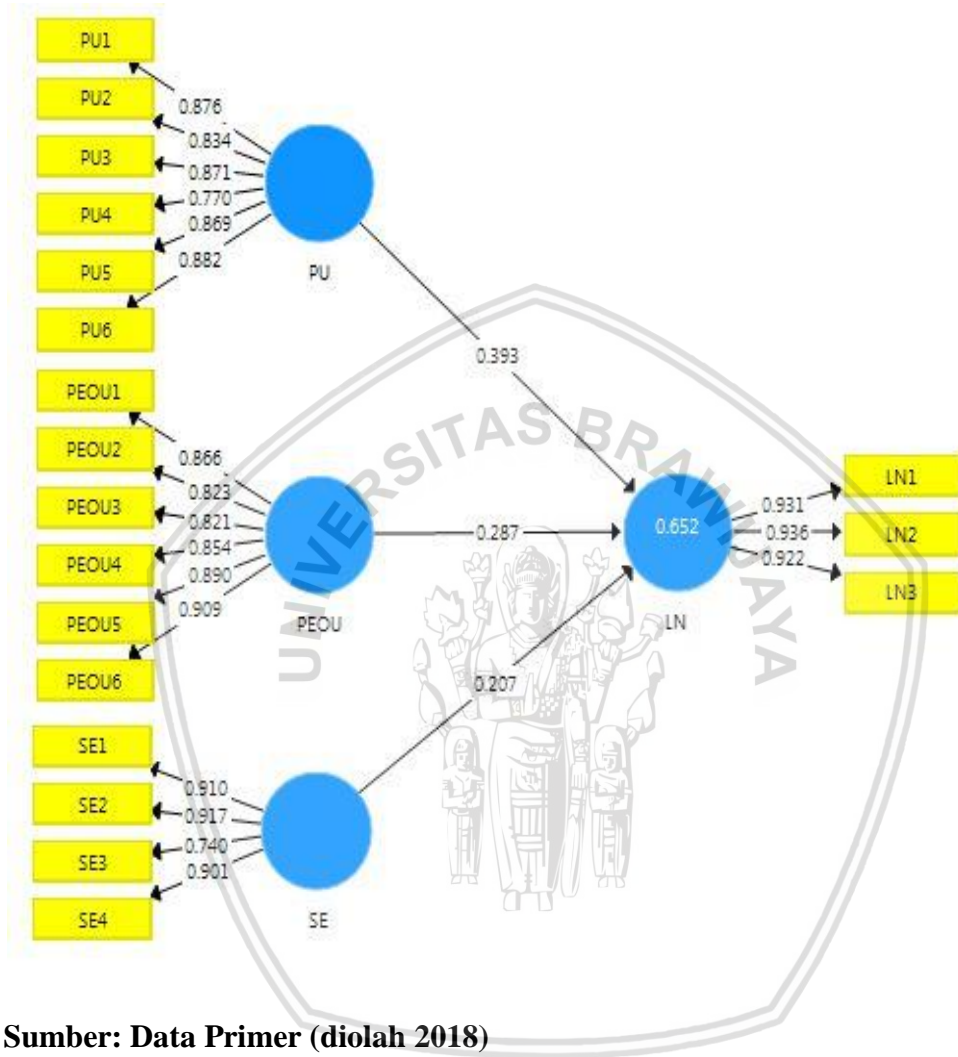
	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
<b>IN</b>	0,950	Reliabel
<b>PEOU</b>	0,945	Reliabel
<b>PU</b>	0,940	Reliabel
<b>SE</b>	0,925	Reliabel

**Sumber:** Data Primer (diolah 2018)

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN: Minat/niat.

### Lampiran 5: Gambar Model Struktural

#### Hasil Evaluasi *Outer Model* dan *Inner Model*



Sumber: Data Primer (diolah 2018)

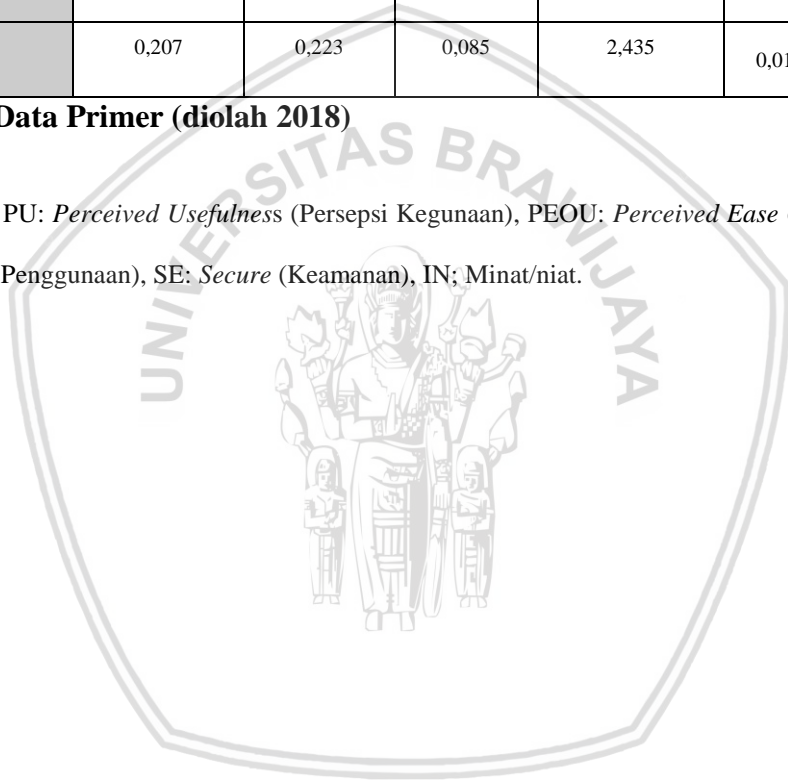
Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), LN; Minat/niat.

**Lampiran 6: Tabel Hasil Pengujian Hipotesis****Tabel Hasil Pengujian Hipotesis**

Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STERR )	P Value	Kesimpulan
PU -> IN	0,393	0,383	0,135	2,921	0,004	Diterima
PEOU -> IN	0,287	0,279	0,146	1,963	0,050	Diterima
SE ->IN	0,207	0,223	0,085	2,435	0,015	Diterima

**Sumber: Data Primer (diolah 2018)**

Keterangan: PU: *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), PEOU: *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan), SE: *Secure* (Keamanan), IN; Minat/niat.



**Lampiran 7: Kuesioner****KUISIONER PENELITIAN****I. Kata Pengantar**

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Di Malang

*Salam hormat,*

Dengan ini saya:

Nama : Aprillya Kartika

NIM : 115020307111055

Pekerjaan : Mahasiswa Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya

Dengan ini melakukan penelitian dengan judul skripsi **Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-money* (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang)**. Penelitian ini merupakan syarat untuk kelulusan di jenjang pendidikan Strata Satu (S1).

Peneliti sangat menjaga rahasia dari jawaban maupun identitas responden berkaitan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan kepada Saudara untuk bersedia mengisi kuisisioner ini sesuai dengan pernyataan-pernyataan yang tertera berikut ini. Bantuan Saudara sangat saya harapkan demi terlaksananya penelitian ini. Atas bantuan dan kesediaan Saudara dalam mengisi kuisisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya

Aprillya Kartika

## II. Petunjuk Pengisian

Tunjukkan tingkat kesetujuan Saudara/I terhadap pernyataan berikut dengan memberi tanda (√) yang sesuai dengan persepsi responden.

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 ATS = Agak Tidak Setuju  
 N = Netral  
 AS = Agak Setuju  
 S = Setuju  
 SS = Sangat Setuju

## III. Karakteristik Responden

1. Jenis Kelamin : Laki-laki ☐ Perempuan ☐
2. Umur : < 18 tahun ☐ 18 - 20 tahun ☐ 21 - 23 tahun ☐ > 23 tahun ☐
3. Pekerjaan : Mahasiswa ☐ Wiraswasta ☐ Pegawai Swasta ☐ Pegawai BUMN ☐ Pegawai Negeri ☐
4. Apakah Saudara/i pernah bertransaksi menggunakan Go-Pay (melakukan pembayaran layanan Go-Jek melalui Go-Pay)?  
 Ya ☐ Tidak ☐
5. Berapa lama Saudara/ i bertransaksi menggunakan sistem Go-Pay dalam sebulan?  
 < 3 kali dalam sebulan ☐ 3-6 kali dalam sebulan ☐  
 6-9 kali dalam sebulan ☐ > 9 kali dalam sebulan ☐

#### IV. Komponen Kuesioner

##### 1. Persepsi Kegunaan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7
		STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Proses transaksi menggunakan <i>e-money</i> Go-pay lebih cepat daripada menggunakan uang tunai							
2	Menggunakan <i>e-money</i> Go-pay menjadikan transaksi saya lebih efektif							
3	Menggunakan <i>e-money</i> Go-pay dapat menghemat waktu saya dalam bertransaksi							
4	Pembayaran menggunakan <i>e-money</i> Go-pay lebih efisien dan banyak diskon yang diberikan daripada menggunakan uang tunai							
5	Menggunakan <i>e-money</i> Go-pay memudahkan saya dalam melakukan pembayaran transaksi pribadi							
6	Secara keseluruhan, saya merasa <i>e-money</i> Go-pay bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi							

##### 2. Persepsi Kemudahan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7
		STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Menurut saya <i>e-money</i> Go-pay mudah untuk digunakan							
2	Menurut saya <i>e-money</i> Go-pay sangat mudah untuk dipelajari							
3	Pembayaran menggunakan <i>e-money</i> Go-pay lebih fleksibel dibandingkan pembayaran dengan uang tunai							
4	Menurut saya sangat mudah untuk menggunakan <i>e-money</i> Go-pay seperti apa yang saya inginkan							

5	Sangat mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-money</i> Go-pay							
6	Menurut saya <i>e-money</i> Go-pay mudah untuk dilakukan							

### 3. Persepsi Keamanan

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7
		STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Transaksi menggunakan <i>e-money</i> Go-pay memberikan rasa aman							
2	Menurut saya, pembayaran yang dilakukan melalui <i>e-money</i> Go-pay akan diproses dengan aman							
3	Saya yakin pada kemampuan <i>e-money</i> Go-pay untuk melindungi informasi pribadi saya							
4	Uang saya yang tersimpan pada saldo <i>e-money</i> Go-pay terjamin keberadaannya							
5	Saya merasa tidak aman saat melakukan transaksi melalui <i>e-money</i> Go-pay							

### 4. Minat

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7
		STS	TS	ATS	N	AS	S	SS
1	Saya berminat untuk terus menggunakan <i>e-money</i> Go-pay dimasa depan							
2	Saya berminat menggunakan <i>e-money</i> Go-pay untuk pembayaran transaksi pribadi di masa depan							
3	Saya akan merekomendasikan kepada orang lain untuk menggunakan <i>e-money</i> Go-pay							